VOLLVERSION GRATIS!
Last Day of June

Inklusive Heft-Archiv auf DVD! Teil 2/3

FIFA 23
Was kann EAs letztes FIFA?

ASSASSIN'S CREED: MIRAGE
Back to the roots: Erste Infos zum neuen Assassinen-Teil



EXTENDED
+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

30 Jahre PC Games
Alle Hefte von 1992 bis 2022 als PDF
Disc 2/3: Jahrgang 2002-2009

+ KOMPLETTES HEFT-ARCHIV AUF DVD
Alle PC-Games-Ausgaben der letzten 30 Jahre auf DVD: Von 1992 bis heute – diesmal im Heft: Teil zwei von drei!

+ VOLLVERSION


LAST DAY OF JUNE
In diesem Rätsel-Adventure durchlebt ihr eine emotionale Geschichte über Liebe und Verlust.

GOTHAM KNIGHTS
Wir konnten deutschlandexklusiv die Entwickler besuchen und das neue DC-Abenteuer bereits vor dem Release spielen – alles Wichtige zu Gameplay, Setting, Story & Technik!

RETURN TO MONKEY ISLAND
Endlich ist es da – Ron Gilberts heißersehntes drittes Piratenabenteuer! In unserem Test klären wir, ob sich die Rückkehr zur Affeninsel lohnt.



AUSGABE 363
11/22 | € 7,99
www.pcgames.de

Österreich: € 8,90; Schweiz sfr 13,80;
Benelux € 9,40;
Italien, Spanien € 10,20



Superhelden, Assassinen, Piraten, Dämonen – **und jede Menge Horror!**


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Nach der Feier ist vor dem Spieleherbst – waren wir im letzten Monat noch ganz mit unserem 30-jährigen Heftjubiläum beschäftigt, nehmen die alljährlichen Herbstreleases jetzt so richtig Fahrt auf. So ganz von unserem Feier-Anlass kommen wir aber in diesem (und im nächsten) Heft noch nicht weg, denn: Teil 2 des PDF-Heftarchivs auf der DVD steht natürlich an. In dieser Extended-Ausgabe findet ihr daher die Jahrgänge 2002-2009 auf der ersten Disc. Und: Da im proppevollen Jubiläumsheft letzten Monat Platzmangel herrschte, holen wir natürlich auch noch unsere „Vor zehn Jahren"-Rubrik für die 10er-Ausgabe nach. Die heißt dann diesmal eben vor 10,8 Jahren – auch okay.

Doch kommen wir zu aktuelleren Themen: Geschäftsreisen. Die standen nach den beiden letzten coronagebeutelten Herbsten jetzt wieder stark im Fokus. Für unsere Coverstory etwa besuchten wir exklusiv für den deutschsprachigen Raum die Entwickler von Warner Bros. Montréal in … naja, Montréal halt. Dort konnten wir ausgiebig schon vor dem Release Ende Oktober in Gotham Knights reinspielen und die Entwickler mit Fragen löchern, auf die es zum Teil sogar Antworten gab! Unsere Eindrücke zum Superhelden-RPG lest ihr daher ab Seite 10. Nach London ging es indes für Dead Space – das ebenfalls heiß ersehnte Remake des Horrorklassikers soll Anfang nächsten Jahres erscheinen. In einer ausgiebigen Hands-on-Session konnten wir uns vor Ort davon überzeugen, dass das Spiel nichts von seinem Grusel- und Ekelfaktor eingebüßt hat und einmal mehr ein Horrormeilenstein werden könnte. Handfeste Gameplay-Eindrücke gab es diesen Monat auch zu Square Enix' Open-World-RPG Forspoken, erste ausführliche Infos hingegen zum gerade erst angekündigten Assassin's Creed: Mirage, das zu den Wurzeln der Serie zurückkehren will.



Bei den Tests überragt natürlich Return to Monkey Island alles – ganz einfach, weil Fans des Franchise gut 30 Jahre darauf warten mussten, dass Ron Gilbert sie endlich wieder selbst auf die Pirateninsel entführt. Ob dabei mehr als ein Nostalgietrip herausgekommen ist, lest ihr in Felix' ausführlichem Test. Auch den überraschend tollen Rhythmus-Shooter Metal: Hellsinger nehmen wir im Testbereich unter die Lupe, dasselbe gilt natürlich auch für FIFA 23 – hier checken wir, ob der letzte Teil der Reihe aus dem Hause EA die vollmundigen Versprechen halten kann. Aber genug der vielen Worte: Viel Spaß beim Lesen!

Sascha und das PC-Games-Team

INHALT 11/2022


GOTHAM KNIGHTS 10


RETURN TO MONKEY ISLAND 40

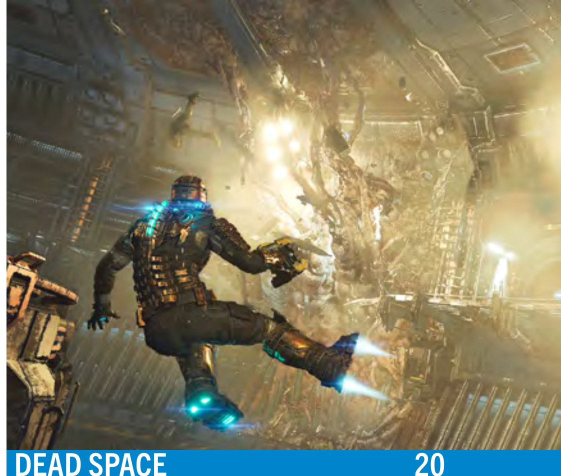
AKTUELL

TEST


ASSASSIN'S CREED: MIRAGE 16

MAGAZIN

HARDWARE


DEAD SPACE 20

EXTENDED

SERVICE

... digitale Vollversion:

ALLE VIDEOS auf DVD



LAST DAY OF JUNE

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Last Day of June handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Adventure
Publisher: 505 Games
Veröffentlichung: Ovosonic

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7/8 64 Bit, Intel iCore i3 / AMD A6 @3,0 GHz, 4 GB RAM, GeForce GTX 750 Ti / Radeon R9 270x, 3 GB freier Festplattenspeicher (Herstellerangaben)

Empfohlen: Windows 10 64 Bit, Intel iCore i5 6400 / AMD A10 @2,7 GHz, 8 GB RAM, GeForce GTX 970 / AMD R9 290, 3 GB freier Festplattenspeicher (Herstellerangaben)



Neben dem Fokus auf die Story löst ihr in Last Day of June natürlich auch einige Rätsel.



Die Story von Last Day of June dreht sich um die Themen Liebe und Verlust – wie weit würdet ihr gehen, um eine geliebte Person zu retten?

Der gewählt schlichte, an ein Gemälde erinnernde Stil passt perfekt zur Inszenierung der mitreißenden Erzählung.

DVD 1

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)
- 7-Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

TEST
- Metal: Hellsinger
- Return to Monkey Island
- Soulstice
- Steelrising

VORSCHAU
- Call of Duty: Modern Warfare 2
- Forspoken
- Lies of P
- Moving Out 2
- Scorn
- The Valiant
- Victoria 3





ARCHIV-DVD

ALLE HEFTE VON 1992 BIS 2022 – TEIL 2: 2002 BIS 2009

Retro-Alarm! Für alle unter euch, die schon immer mal wieder durch die alten Hefte „blättern" wollten oder sich interessieren, wie das alles hier anfing, haben wir unser komplettes Heft-Archiv auf DVD gebannt. Aufgrund der schieren Datenmenge müssen wir das aber auf drei Ausgaben aufteilen – im zweiten Teil gibt es diesmal die Jahrgänge 2002 bis 2009!

*Bitte beachtet, dass unsere Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt sowohl den PC-Games- als auch den dadurch erhaltenen Gamesplanet-Code daher spätestens bis zum 30. April 2023. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print



Spielt gerade:
FIFA 23, Forza Horizon, WoW, Baldur's Gate: EE, FM 13

Hört gerade:
Clutch – Sunrise on Slaughter Beach; Slipknot – The End, So Far

Düst:
Im Gegensatz zu Lukas erst direkt NACH dieser Ausgabe in den Urlaub. Dafür darf der Hansel dann halt die nächste play^5 wuppen. Hoffentlich kriege ich noch ein wenig vom goldenen Oktober mit. Aber wenn's nur regnet, wird halt drinnen gehockt.

Und sonst:
Die 30-Jahres-Feierlichkeiten für die PC Games waren wirklich ein schöner Nostalgie-Flash, bin aber auch froh, dass die stressige Zeit jetzt vorbei ist, schließlich stehen dann bald auch die Weihnachtsabgaben vor der Tür. Dieses Mal gibt's aber immerhin noch Teil 2 von 3 des Archivs.

LUKAS SCHMID | Chefredakteur



Spielt gerade:
Puzzling Places, und das werde ich wohl auch noch bis ans Ende aller Tage tun, wenn meine Meta Quest 2 dann noch funktioniert.

Sieht gerade:
Zusammen mit meiner Freundin einige Serien nach, die sich angesammelt haben, während sie zwei Monate in Japan war.

Kocht gerade:
Wieder richtiges Essen mit richtigen Zutaten, nachdem ich die letzten zwei Monate vor allem von Nudeln und Pizza gelebt habe.

Fliegt:
Noch vor Abgabe dieser Ausgabe in Urlaub, weswegen ich diesen Kasten auch schon sehr frühzeitig befülle. Sollte in der Zwischenzeit die Welt untergegangen sein, entschuldige ich mich dafür, nicht up-to-date darauf eingegangen zu sein und hoffe, dass diese Seite wenigstens als Dämmmaterial im Bunker dienen kann.

KATHARINA PACHE | Redaktionsleiterin Online



Spielt zurzeit:
The Binding of Isaac, F1 Manager 2022, das alte Dead Space

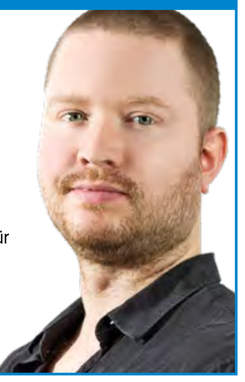
Liest gerade:
Ein Buch über Design

Fühlt sich:
Gerädert und urlaubsreif. Und wortkarg.

Hört gerade:
Magma Haze, Wölfhead, All them Witches, Psychlona, Paralyzed, The Black Angels … die haben alle was Neues rausgebracht.

Freut sich:
Das Warmwasser läuft jetzt daheim wieder länger als zwei Minuten, danke an den Herren Reparaturmann. Was ich in den Wochen an Wasser durch extrem schnelles Duschen (kalt) gespart habe, wurde sofort in ein Vollbad (warm) investiert. Dazu einen Tee (ebenfalls warm).

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Spielt derzeit:
Railgrade, Humankind, The Dig, The Secret of Monkey Island (nochmal als Ultimate Talkie Edition)

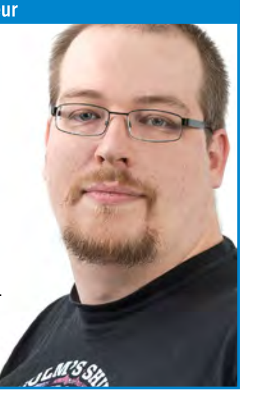
Zuletzt durchgespielt:
Return to Monkey Island, Scorn, Prodeus

Schaut derzeit:
Peaky Blinders, She-Hulk, Buba und das bislang verblüffend langweilige Star Wars: Andor

Erholt sich immer noch:
Von dem XXL-Heftrückblick aus der letzten Ausgabe, den ich für pcgames.de nochmal überarbeitet und erweitert habe.

Bemüht sich um ein wenig Ausgleich:
Schön: Für die Tochter einen kleinen Fuchs geschnitzt und bemalt. Nicht so schön: Nun wäre eigentlich viel Gartenarbeit angesagt. Was mich abhält? Der Blick aus dem Fenster.

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt derzeit:
FIFA 23, Saints Row, Pathfinder: Wrath of the Righteous

Schaut derzeit:
Marvel's She-Hulk, Star Wars: Andor und The 100 auf Prime

Ist mental:
Irgendwie noch nicht bereit, sich von der warmen Jahreszeit zu verabschieden. Der Blick aufs Thermometer zwingt dann aber trotzdem zur langen Hose und Jacke. Es hat auch gefühlt wieder von einem Tag auf den anderen von 25 Grad auf 5 Grad gewechselt. Wo sind nur die Zwischenräume geblieben?

Hofft:
In der kommenden Woche trotzdem nochmal auf schönes, sonniges Wetter. Für ein Event geht es nämlich in den Europapark Rust. Da war ich noch nie. Warum es mich dahin verschlägt, lest ihr dann vermutlich in der nächsten Ausgabe.

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Spielt gerade:
FIFA 23, Lost Judgment

Schaut:
Die Ringe der Macht, House of the Dragon, The Office

Hört gerade:
Die ganzen Platten, die er im wohl heruntergekommendsten, aber auch besten Plattenladen Montréals gekauft hat. Wenn man schon mit einem schnodderig hingesprühten „Fuck You" auf den Treppen vorm Eingang begrüßt wird, weiß man einfach, dass im Laden echte Vinyl-Schätze warten.

Merkt gerade:
Das Alter. Früher war Jetlag nie ein Problem, aber diesmal ist meine innere Uhr doch ganz schön durcheinandergekommen. Egal, denn immerhin konnte ich endlich Gotham Knights spielen. Btw: Hört unseren Podcast! Er ist sehr gut.

DOMINIK PACHE | Redakteur



Spielt gerade:
Warcraft 3, Farthest Frontier, Rise of Nations

Schaut gerade:
Der Pate (alle 3 Teile am Stück), Cyberpunk: Edgerunners, Succession, Der Herr der Ringe: Die Ringe der Macht

Worauf ich mal wieder Bock hätte:
Ein richtig gutes Fußballspiel. Da sieht es am Horizont aber ziemlich düster aus. Was ich bisher von FIFA gesehen habe, lässt mich nicht gerade hoffen und PES (aka eFootball) ist schon lange ins Konami-Grab zu Metal Gear, Silent Hill, Contra und Castlevania gewandert.

Was ich stattdessen auf dem Zettel hab:
Echtzeitstrategieklassiker. Durch Tempest Rising scheint das Genre ja wieder neuen Schwung zu bekommen. Richtig Bock!

DAVID BENKE | Video-Redakteur

Spielt gerade:
FIFA 23, Midnight Fight Express, Firewatch

Schaut gerade:
Irgendwas mit ARTE und Kultur. Zuletzt ein Karambolage-Kurzvideo über Pumpernickel, „das Gegenteil von Baguette" und eine Tracks-Dokumentation über Meme-Kultur. Sehr interessant! Dafür zahlt man doch gerne Rundfunkbeitrag.

Hört gerade:
Diese eine Liebe – 40 Jahre Die Ärzte, einen ARD-Podcast zur Berlin-Tour der besten Band der Welt. Hier und da werde ich allerdings ein klein wenig wehmütig. Wäre Corona nicht gewesen, hätte ich BelaFarinRod letztes Jahr auch noch einmal live in concert sehen können.

Und sonst:
Ja muss, ne?!

MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur

Spielt aktuell:
F1 22, Cyberpunk 2077 & AC: Valhalla (auf meiner neuen Series X!!!)

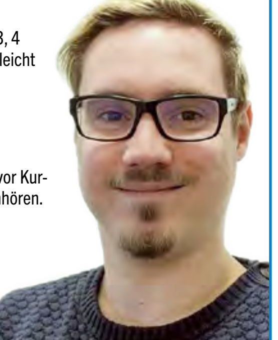
Zuletzt geguckt:
Cyberpunk: Edgerunners, Andor & Dahmer (auf meiner neuen Series X!!!)

Hört aktuell:
Das neue VWL-Album (nicht schlecht, aber auch nicht herausragend), Rikas, Circa Waves & Betterov (auf meiner neuen Series X!!!)

Freut sich auf:
Gotham Knights, Pentiment & Marvel's Midnight Suns (für meine neue Series X!!!)

Freut sich über:
Die vielen positiven Stimmen und Meinungen zum großen Comeback des PC Games Podcasts.

CHRISTIAN FUSSY | Redakteur

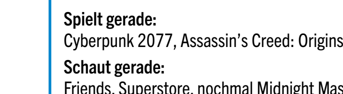


Spielt gerade:
Expeditions: Rome. Versuche mir abzugewöhnen, immer 3, 4 Spiele parallel zu zocken. Auf die Weise bekomm' ich vielleicht auch endlich mal was fertig.

Zuletzt geschaut:
Thor: Love and Thunder. Ganz schöner Käse leider.

Hört gerrade:
Zeal & Ardor. Metal mit Gospel-Einschlag. Kannte ich bis vor Kurzem gar nicht und musste daher erst mal alle Alben durchhören. Ungewöhnliche Mischung, aber mir taugt's.

Freut sich:
Auf den kürzlich angekündigten Film zur Serie Community. Hab große Angst, dass das Projekt ins Wasser fallen oder am Ende Mist sein könnte, aber noch überwiegt die Vorfreude.



MICHAEL GRÜNWALD | Redakteur

Spielt gerade:
FIFA 23, Call of Duty: Warzone, Serial Cleaners

Empfiehlt gerade:
Serial Cleaners. Für alle Stealth-Fans ist der Indie-Titel ein Must-Have. Es ist zwar nicht DAS perfekte Spiel, aber es macht dennoch viel Laune, Tatorte von Leichen und Blut zu befreien.

Schaut gerade:
Die letzte Staffel von The Walking Dead. Der nächste Zombie-Content steht mit The Last of Us schon vor der Tür.

Freut sich auf:
Die nächsten Monate. Denn spieletechnisch können sich die auf jeden Fall sehen lassen. God of War: Ragnarök, A Plague Tale: Requiem, CoD: Modern Warfare 2 und The Callisto Protocol stehen ganz oben auf meiner Liste.

STEFAN WILHELM | Volontär



Spielt gerade:
Cyberpunk 2077, Assassin's Creed: Origins

Schaut gerade:
Friends, Superstore, nochmal Midnight Mass und ein paar andere Horrorfilme von Mike Flanagan. Der Mann weiß einfach, wie man's richtig macht!

Hört gerade:
Die Playlist „pov: u sold ur soul to the devil". Manchmal taugen diese vorgefertigten Listen ja doch was.

Hat dieses Jahr:
… noch einiges vor. Eine größere Wohnung will gefunden, die Bachelorarbeit angefangen und Freunde und Familie aus der Heimat mal wieder besucht werden. Wie ich festgestellt habe, bleibt so einiges liegen, während man sich in der Arbeit von Deadline zu Deadline hangelt …

VIKTOR EIPPERT | Projektmanager Redaktion



Spielt gerade:
Anno 1800 mit dem neusten DLC „Reich der Lüfte". Ist echt gut gelungen, nur würde ich mir wünschen, dass man die Verladegeschwindigkeit an den neuen Luftschiffhäfen stärker beeinflussen könnte. Außerdem viel Retro im Oktober, zum ersten Mal auch endlich Chrono Trigger.

Sah zuletzt:
Der Herr der Ringe: Die Ringe der Macht und passend zur Serie auch mal wieder die HdR-Trilogie sowie die Hobbit-Trilogie.

Fragt sich:
Ob es wohl jemals ein Warcraft 4 geben wird? Und selbst wenn, ist die Frage: Möchte ich das überhaupt, wenn man bedenkt, wie es um Blizzard dieser Tage so steht? Ich hoffe ja, dass Diablo 4 zumindest nicht zu sehr unter den Problemen bei ActiBlizz leiden wird.

CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur



Spielt gerade:
Mario + Rabbids: Kingdom Battle & Deathloop

Schaut gerade:
The Morningshow – Staffel 2. Ich höre mich zwar an, wie der Apple-Fanboy Nummer 1 schlechthin, aber ich predige hier an dieser Stelle weiter, dass AppleTV+ zur Zeit die besten Serien produziert.

Hört gerade:
Das neue Kraftklub-Album. Die ersten Singles waren eher so okay. Der Rest ist doch ganz gut geworden.

Dinge, an denen ich erkenne, dass ich „erwachsen" bin – Teil 2815627:
Ich bin zum ersten Mal in meinem Leben auf eine Hochzeit eingeladen. Wir sollen „lustige Hüte" mitbringen. Ich habe Fragen …

ANTONIA DRESSLER | Community Managerin

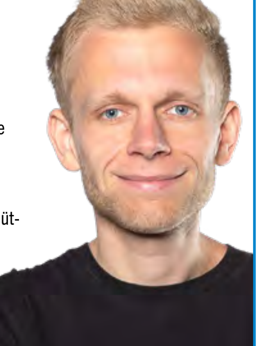


Spielt gerade:
Binding of Isaac, The Outer Worlds, Box VR

Schaut gerade:
Drive to Survive, Community, Fate, Invincible, The Expanse und natürlich die Ringe der Macht. Ich frage mich gerade, wann ich soviel Zeit habe, die ganzen Sachen auch zu Ende zu schauen :D

Trägt gerade:
Immer mindestens zwei Schichten Kleidung, weil wir von Hochsommer anscheinend direkt in die kalte Phase des Herbstes eingestiegen sind. Zuhause weigere ich mich aktuell noch zu heizen (natürlich mit Gas, was auch sonst) und schlurfe daher immer mit Decke durch die kalten Gänge.

JOHANNES GEHRLING | Redakteur



Spielt aktuell:
Mario Kart 8 Deluxe und freut sich auf den nächsten DLC

Schaut momentan:
She-Hulk und seeeeehr viele Twitch-Streams

Hört zurzeit:
Mal wieder viel von Money Boy. Der Boy ist 1fach der niceste Dude in Europa. Tuuurn up, Notification-Gang, we lit!

Kann jeder Jahreszeit etwas abgewinnen:
Der Herbst ist jetzt so richtig bei uns angekommen und ich genieße es! Sommer ist toll, aber da fehlt einfach diese Gemütlichkeit. Drinnen im Warmen in Jogginghose, mit Decken und Kerzen, eine heiße Tasse Tee, geschützt vor der dunklen, grauen, kalten und nassen Welt draußen – herrlich! Trotzdem habe ich auch jetzt schon wieder Bock auf den Frühling.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram:
www.instagram.com/pcgames.de





Gotham **Knights**

Genre: Action-RPG
Entwickler: Warner Bros. Montréal
Hersteller: Warner Bros.
Termin: 21. Oktober 2022

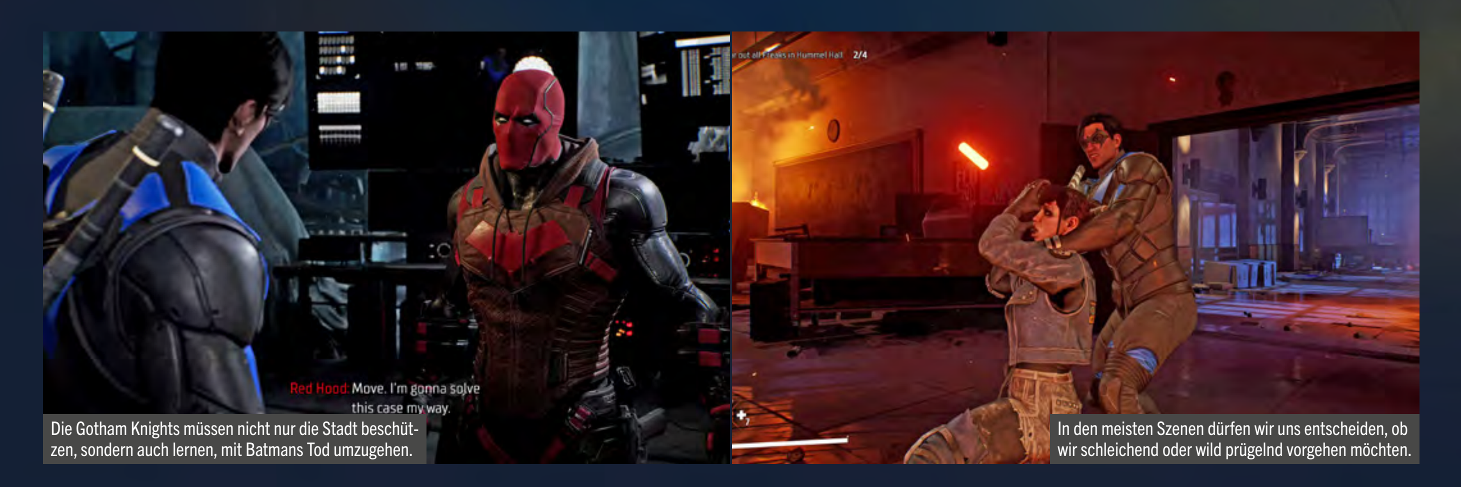
Wir waren für euch in Montréal, um euch noch vor dem Release sagen zu können, ob sich das Action-RPG rund um Batmans Schützlinge wirklich lohnt.

Von: Christian Dörre

Am 21. Oktober verschlägt es uns endlich wieder in das virtuelle Gotham City. Diesmal ist allerdings einiges anders. Weder übernehmen wir die Rolle von Batman, noch haben die Arkham-Macher von Rocksteady etwas mit dem Spiel zu tun. Diesmal sind die Entwickler des Arkham-Spin-offs Origins verantwortlich, der Titel ist kein Action-Adventure, sondern ein Action-RPG, und wir können uns zwischen gleich vier spielbaren Helden entscheiden, die sich allesamt in ihren Fähigkeiten unterscheiden. Zudem kann das komplette Abenteuer online im Zweispieler-Koop bestritten werden. Auf dem Papier klingt das alles ziemlich gut, bis zuletzt gab es allerdings kaum Infos oder Gameplay-Einblicke zu Gotham Knights. Jetzt ist aber Schluss damit! Wir besuchten das Team von Warner Bros. Montréal in ihrem Studio, plauderten mit den Entwicklern und durften das Spiel auf der PS5 etwa zweieinhalb Stunden anzocken und dabei selbst Gameplay aufnehmen. So kurz vorm Release können wir euch nun also endlich sagen, ob Gotham Knights ein Fest für DC -Fans wird, oder doch eher wenig heldenhaft daherkommt.

Vier Junghelden und ein Todesfall

Widmen wir uns erstmal der Story-Prämisse von Gotham Knights. Und die ist simpel, aber durchaus interessant, da sie vieles auf den Kopf stellt: Batman ist tot. Der Dunkle Ritter wurde bei einer mysteriösen Ermittlung, von der er selbst seinen engsten Vertrauten nichts erzählte, ermordet. „Er kommt auch nicht zurück. Batman ist unwiederbringlich tot“, stellt Creative Director Patrick Redding auch schon bereits bei unserer Begrüßung klar. Auf unsere Frage, warum man sich für diesen Schritt entschieden habe, erzählt uns Game Director Geoff Ellenor später, dass Batman ihnen schlicht im Weg gewesen sei. Noch bevor die Story von Gotham Knights geschrieben wurde, stand die Idee für ein Koop-Spiel in Gotham City. Es wurde mit frühen Prototypen herumexperimentiert, aber das Balancing zwischen den Charakteren gelang nie so ganz. „Schließlich kam von einem unserer Team-Mitglieder der Vorschlag, Batman einfach herauszunehmen“, führte Ellenor weiter aus. „Das führte dann schließlich dazu, dass unser Spiel sich viel besser anfühlte, und auch zu der Story des Spiels.“



Die Gotham Knights müssen nicht nur die Stadt beschützen, sondern auch lernen, mit Batmans Tod umzugehen.

In den meisten Szenen dürfen wir uns entscheiden, ob wir schleichend oder wild prügelnd vorgehen möchten.

Genau wie Batman verfügen auch die Knights über eine Art Detektivsicht.

Im Glockenturm führen wir mit dem Team die gefundenen Hinweise zusammen.

Wie in den Arkham-Games müssen an einigen Stellen kleinere Rätsel gelöst werden.

Doch so glücklich die Entwickler mit der Entscheidung, Batman abzumurksen, auch sein mögen, für die Schützlinge der Fledermaus bricht im Spiel eine Welt zusammen. Batgirl, Nightwing, Robin und Red Hood schwanken zwischen Trauer, Unverständnis und Wut, haben aber überhaupt keine Zeit, ihre Gefühle zu verarbeiten. Das Ableben Batmans spricht sich unter den Schurken Gotham Citys natürlich auch schnell herum. Fieslinge wie der Pinguin, Harley Quinn oder Clayface versuchen also, die scheinbare Schutzlosigkeit Gothams zu ihren Zwecken auszunutzen. Zu allem Überfluss steht die Polizei ohne Jim Gordon den Helden auch noch skeptisch gegenüber. Die Cops sehen ihre Chance gekommen, sich aus dem Schatten Batmans zu lösen und auf ihre Weise für Recht und Ordnung zu sorgen. Auf den Straßen Gothams tobt daher ein Krieg zwischen aufmüpfigen Gangs und Polizisten und den Bewohnern bleibt quasi nichts anderes übrig als abzuwarten, wer schlussendlich siegen wird. Jede Menge Arbeit also für die Gotham Knights. In der in verschiedene Distrikte aufgeteilten, aber direkt nach dem Tutorial frei erkundbaren offenen Welt gilt es, Bürger vor Gangstern zu retten, Cops und Verbrecher zur Räson zu bringen und natürlich allerlei bekannten Schurken auf die Schliche zu kommen. Über all dem steht aber natürlich noch die Suche nach Batmans Mörder. Schritt für Schritt kommen die Knights dem Geheimnis immer näher und sehen sich schließlich mit einem Geheimbund konfrontiert, der Comic-Lesern bestens vertraut sein sollte. Näher gehen aber weder die Trailer noch die Entwickler auf den Court of Owls ein und auch während unserer Anspiel-Session erhielten wir keine großen Einblicke in die Haupt-Story von Gotham Knights. Vielmehr machten wir nach dem Tutorial einen Sprung und folgten danach der Nebengeschichte rund um Harley Quinn. Laut der Entwickler sind sämtliche Nebenstorys optional, nur der Auftakt der Harley-Quinn-Quest-Reihe ist fest in den Ablauf der Hauptgeschichte integriert und dient quasi als Tutorial für die Nebenmissionen im Spiel. Hier konnten wir dann auch direkt sehen, dass Gotham Knights nicht einfach bekannte Schurken auflaufen lässt, nur um sie irgendwie im Spiel zu haben, sondern eigene kleine Geschichten erzählt. Im Gegensatz zum furchtbar öden Birds-of-Prey-Film erleben wir hier tatsächlich die Emanzipation von Harley Quinn. Ohne den Joker lernt sie, ihren eigenen Weg zu finden und dabei ihre Talente richtig einzusetzen. Als ehemalige Psychiaterin Dr. Harleen Quinzel versteht sie es, Menschen für ihre Zwecke zu manipulieren und entpuppt sich dadurch als ernsthafte Gegenspielerin. Die Entwickler sagten uns, dass diese Nebengeschichten zwar allesamt optional seien, aber stets durch eine spannende, auf den jeweiligen Antagonisten zugeschnittene Story das Interesse der Spieler wecken sollen.

Gotham Tag und Nacht

Doch wie ist Gotham Knights nun strukturiert? Im Grunde genommen



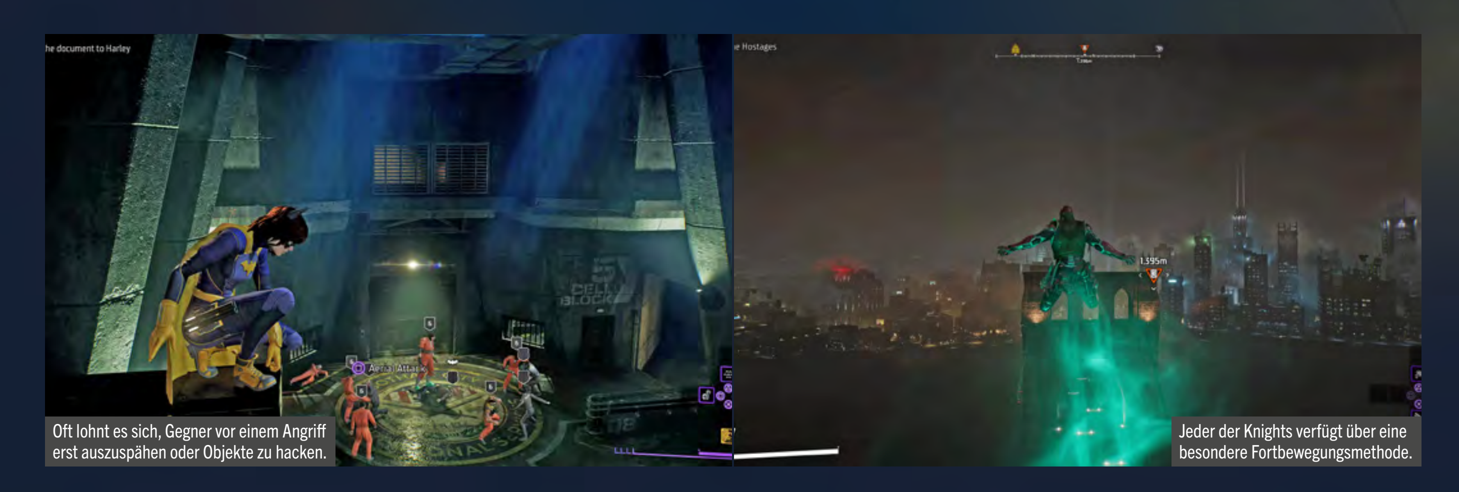
Mit gesammelten Materialien dürfen wir die Anzüge der Helden verbessern und verändern.

Mit schweren Attacken durchbrechen wir den Schild von größeren Gegnern.

Mit dem schießwütigen Red Hood dürfen wir Feinde auch direkt aufs Korn nehmen.

funktioniert das Action-RPG wie so ziemlich jedes andere Open-World-Spiel. Wir bewegen uns durch die Spielwelt und können uns dort entscheiden, ob wir die Hauptstory verfolgen, lieber Nebengeschichten spielen, zufällige Verbrechen stoppen oder uns anderen Aktivitäten widmen.

Ein bisschen anders ist der Titel von Warner Bros. Montréal dann aber doch. Im Gegensatz zu den Arkham-Games spielt Gotham Knights nämlich nicht nur während einer einzigen Nacht. Nachts verfolgen wir die Story, stoßen auf neue Nebenmissionen und ermitteln bis zu einem gewissen Punkt. Ist dieser Punkt erreicht, sagt uns der von uns gewählte Protagonist Bescheid, dass es wohl besser sei, nun zum Glockenturm, dem Hauptquartier der Knights, zurückzukehren. Selbstverständlich müssen wir das nicht, sondern können auch weiterhin in Gotham Verbrechen aufklären, aber mit der Hauptstory geht es dann erstmal nicht weiter. Kehren wir in den Glockenturm zurück, wird es Tag und wir sehen dann, wie die Helden die gesammelten Hinweise zusammentragen und analysieren. Ist dies geschehen, können wir theoretisch direkt in die nächste Nacht starten und weiterspielen, aber dann würden wir doch einiges verpassen. So können wir beispielsweise die anderen Helden anquatschen und werden so mit Zusatzinformationen oder auch ganz einfach amüsanten Dialogen belohnt, die uns die Charaktere etwas näherbringen. Doch auch wichtigere Funktionen befinden sich im Hauptquartier. So können wir beispielsweise die Gadgets von Batman analysieren und dadurch neue Fähigkeiten freischalten. Zudem empfiehlt sich die Nutzung des Bat-Computers, denn dort können wir unseren Charakter mit den während der Nacht verdienten Skill-Punkten aufleveln. Hier schalten wir dann je nach Charakter stärkere Angriffe, verbesserte Tarnung oder gar gleich neue Spezialattacken frei. Das ist jedoch noch nicht alles, denn am Computer des fledermausetoten Flattermanns dürfen wir ebenfalls unsere Rüstung mit gesammelten Materialien verbessern und verändern. Während unseres Studiobesuches gingen die Entwickler nicht groß auf das Crafting-System ein und auch bei unserer Anspiel-Session wurde es nicht groß erklärt. Wir konnten aber bereits zwischen verschiedenen Outfits mit jeweiligen Boni wählen und einige Teile selbst herstellen. Auf den ersten Blick wirkte das Crafting-System recht simpel. Neben den ganzen Verbesserungen steht uns im Glockenturm aber noch eine weitere wichtige Funktion zur Verfügung. Dort dürfen wir nämlich den Charakter wechseln. Wir marschieren einfach zur ausgestellten Rüstung eines anderen Knights, halten kurz die Taste gedrückt und schon schlüpfen wir in eine andere heldenhafte Haut. Man braucht sich übrigens keine Sorgen machen, dass der neue Charakter unterlevelt ist, sollte man ihn erst nach mehreren Stunden im Spiel zum ersten Mal auswählen. Verdient man mit einem Helden Er-



Oft lohnt es sich, Gegner vor einem Angriff erst auszuspähen oder Objekte zu hacken.

Jeder der Knights verfügt über eine besondere Fortbewegungsmethode.



Stellen wir uns in den Schlägereien gut an, werden wir zumeist mit einem spektakulären Finishing-Move belohnt.

fahrungspunkte, verdient man sie für alle Helden. Man kann den soeben ausgewählten Charakter also innerhalb weniger Sekunden am Bat-Computer genau auf das Level des Helden bringen, den man zuvor gespielt und aufgewertet hat. Man muss aber für einen Wechsel eben immer zurück in den Glockenturm. Freies Switchen zwischen den Charakteren während der nächtlichen Patrouille ist nicht möglich. Aber glücklicherweise gibt es ja eine Schnellreisefunktion.

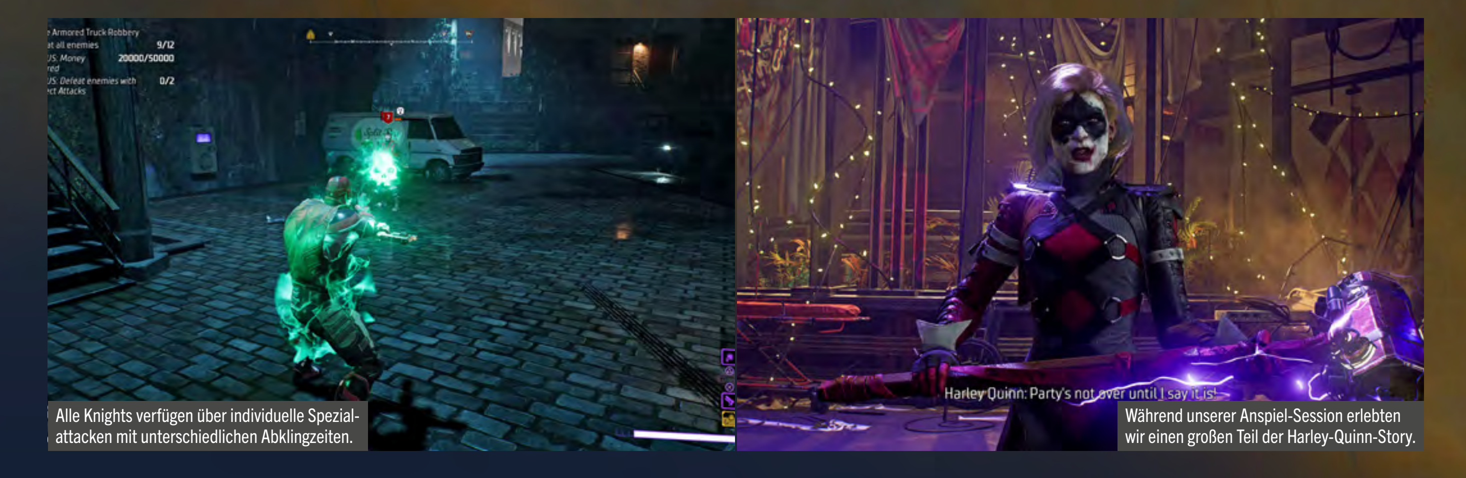
Ritter Sport, Stealth und Krawall

Es lohnt sich auch tatsächlich, die Helden alle mal auszuprobieren, um herauszufinden, welcher für die eigene Spielweise am besten geeignet ist. Alle Gotham Knights haben dabei verschiedene Fähigkeiten. Nightwing ist als ehemaliger Zirkusakrobat natürlich äußerst agil. Er weicht spielend leicht feindlichen Attacken aus, kann aber auch durchaus aus dem Verborgenen agieren. Batgirl hingegen spielt sich ein bisschen mehr wie Batman in den Arkham Games. Sie ist zwar nicht so kräftig wie ihr Mentor, dafür verfügt sie aber über starke Hacking-Fähigkeiten. Als Batgirl können wir also zum Beispiel Terminals so manipulieren, dass diese Gegner anlocken und anschließend elektrisieren. Red Hood ist der Haudrauf-Part der Ritterriege. Das bullige Alter Ego von Ex-Robin Jason Todd kann ordentlich Schaden einstecken, ist besonders stark und nutzt Schusswaffen, mit denen man auch manuell Feinde aufs Korn nehmen kann. Dafür ist Red Hood aber eben auch ungefähr so unauffällig wie ein Elefant, der permanent unter einer Neonreklame steht. Für Stealth ist er also eher ungeeignet. Wer lieber still und heimlich vorgeht, sollte deshalb lieber auf Robin setzen. Der junge Tim Drake agiert am liebsten aus dem Verborgenen und nutzt seine Gadgets, um Feinde auszuschalten. Im direkten Kampf ist er allerdings auch nicht wehrlos, denn er schlägt mit seinem Bo-Stab zu, der sogar aufgerüstet werden kann, um Gegner zusätzlich zu elektrisieren. Während unserer Zeit mit Gotham Knights spielten wir mit jedem der Helden ein bisschen. Die Zeit reichte natürlich nicht aus, um hier bereits analysieren zu können, wie tiefgründig das Kampfsystem ist, aber soweit wir das nach zweieinhalb Stunden mit dem Spiel beurteilen können, sind die verschiedenen Kampfstile gut ausbalanciert und auf die Hintergrundgeschichte des jeweiligen Charakters abgestimmt. Dennoch ist es durchaus möglich jede Spielweise mit jedem Charakter zu verbinden. Stealth ist mit Red Hood schwieriger, aber nicht unmöglich. Und mit Robin kann man nicht nur schleichen, sondern auch ein paar ordentliche Schellen austeilen. Schön ist zudem, dass die Helden sich auch in kleinen Dingen unterscheiden. Während Batgirl mit ihrem Cape – ganz wie Batman – durch die Stadt gleitet, nutzt Red Hood ihm von der Lazarusgrube verliehene Supersprünge und Robin kann sich über kurze Distanzen teleportieren. Wer auf all das keine Lust hat, kann aber auch fast überall per Knopfdruck das Batcycle rufen und sich damit durch Gotham bewegen. Hier sei allerdings gesagt, dass uns das fesch aussehende Motorrad bislang nicht gerade begeisterte. Es steuert sich etwas träge und allgemein fühlt es sich recht lahm an. Hier darf WB Montréal bis zum Release gerne noch an der Geschwindigkeit und dem Fahrgefühl schrauben.

Mit Stil auf die Schnauze

Überhaupt sind wir mit der Steuerung in Gotham Knights noch nicht ganz zufrieden. Nicht falsch verstehen, der Titel steuert sich nicht schwammig oder ungenau, aber irgendwie auch nicht so präzise wie die Arkham-Games. Klar, Gotham Knights hat an sich nichts mit den Arkham-Spielen zu tun, aber dennoch ist der Vergleich nicht vollkommen ungerechtfertigt, schließlich ist nicht nur das Setting gleich, sondern auch einige Heldenfähigkeiten. Glitten wir als Batman noch geschmeidig durch die Lüfte, sahen unsere ersten Gleitversuche als Batgirl in Gotham Knights aus, als wäre die Gute eine angeschossene Taube. Die Steuerung erschien uns hier ein wenig zu sensibel. Das ist aber natürlich nichts, was sich bis zum Release nicht mehr ändern lässt. Außerdem hatten wir auch nach ein bisschen Übung den Bogen raus.

Ansonsten spielt sich Gotham Knights eben doch ähnlich wie die Arkham-Games. Gerade das Stealth-Gameplay könnte glatt aus den Spielen von Rocksteady stammen. Wir spähen die Gegner von Vorsprüngen aus, nutzen verschiedene Gadgets und schleichen uns von hinten an sie heran, um sie anschließend leise oder laut krachend auszuschalten. Im offenen Kampf spielt sich Gotham Knights dann aber doch etwas anders. Im Gegensatz zu den Arkham-Spielen können wir nun nämlich die Intensität unserer Schläge selbst bestimmen. Ein normaler Druck auf die Schlagtaste und es folgt ein norma-



Alle Knights verfügen über individuelle Spezialattacken mit unterschiedlichen Abklingzeiten.

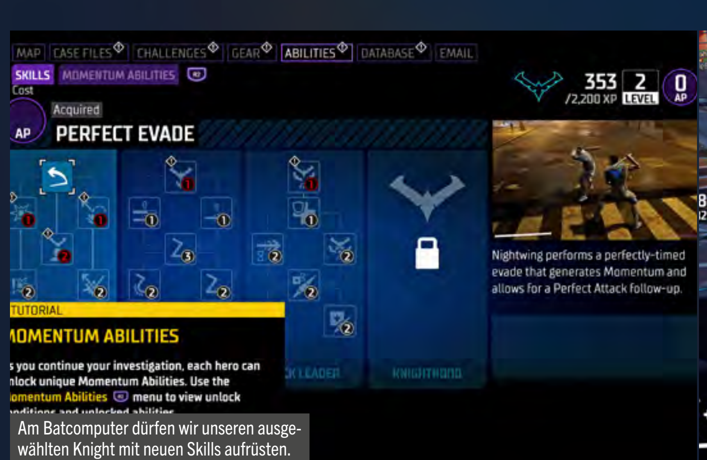
Während unserer Anspiel-Session erlebten wir einen großen Teil der Harley-Quinn-Story.

Das Batcycle sieht zwar cool aus, das Fahrgefühl lässt aber noch zu Wünschen übrig.

ler Schlag. Halten wir die Taste hingegen gedrückt, haut unser Knight kräftiger zu. Das Gleiche gilt auch für die Fernkampftaste: kurzer Druck – leichter Angriff, längerer Druck – stärkere Attacke. Das ist einfach zu merken und lässt sich natürlich auch zu kleineren Kombos verketten. Einigen Gegnern muss man mit den stärkeren Attacken auch erstmal den Schild wegkloppen oder sie damit benommen machen, um anschließend Angriffe ins Ziel zu bringen. Eine Kontertaste gibt es nicht mehr, stattdessen weicht man feindlichen Angriffen nun aus. Das Kampfsystem ist an sich recht simpel, aber durchaus spaßig. Die beschriebenen Aktionen bilden allerdings auch eher das Grundgerüst für die Kämpfe. Die verschiedenen Spezialattacken der Helden, die in Verbindung der rechten Schultertaste mit einer Aktionstaste aktiviert werden, machen in großen Prügeleien oder Bosskämpfen den Unterschied aus. Red Hood lädt zum Beispiel einen Superschuss auf, Robin wirbelt mit seinem Bo-Stab herum und Batgirl ruft ihre bewaffnete Drohne zu Hilfe. Natürlich gibt es noch allerhand weitere Specials, die auch jeweils unterschiedliche Abklingzeiten haben. Die können wiederum teilweise im Skill-Tree verkürzt werden. Die Spezialattacken waren in unserer Anspiel-Session allesamt hilfreich, schön in Szene gesetzt und passten zum Charakter. Teilweise fehlte uns aber etwas die Kontrolle bei den Angriffen. So flogen Batgirls Batarangs ins Leere oder Robins Bo-Sturm schlug an einigen Gegnern vorbei, weil er sich recht steif steuerte. Auch hier können die Entwickler gerne noch mal etwas nachbessern bis zum Release. Ansonsten machen die Kämpfe aber wirklich Spaß. Dabei ist es auch egal, ob wir als Batgirl Schellen austeilen, mit Nightwing über die Gegner hopsen, unseren Feinden Robins Bo-Stab in die Visage drücken oder wie als Red Hood Kopfschüsse verteilen. Die Kloppereien sind flott, sehen cool aus und im Koop-Modus gibt es sogar spektakuläre Team-Moves.

Ein Held kommt selten allein

Wie bereits erwähnt, lässt sich Gotham Knights sowohl alleine als auch online im Zweispieler-Koop gemeinsam spielen. Dabei gibt es keine speziellen Koop-Missionen. Das ganze Spiel ist darauf ausgelegt, auch zu zweit gespielt zu werden. Das äußert sich darin, dass die Levels etwas größere Flächen und eher wenige enge Korridore bieten. Das Balancing scheint hier auch gelungen zu sein. Als wir anfangs solo spielten, hatten wir zu keiner Zeit den Eindruck, die Mission sei doch eher auf mehrere Spieler ausgerichtet. Wir kamen gut klar. Im späteren Koop-Part mit anschließendem Bossfight gegen Harley Quinn hingegen kam uns das Spiel auch nicht zu leicht vor. Die Entwickler sagten uns, dass sie besonders darauf geachtet haben, eine gute automatische Anpassung des Balancings im Spiel zu haben. Game Director Geoff Ellenor führte das auf unsere Nachfrage weiter aus. Er erklärte uns: „Wenn du eben



Am Batcomputer dürfen wir unseren ausgewählten Knight mit neuen Skills aufrüsten.



Im Online-Koop macht der Titel gleich noch mehr Spaß. Leider gibt es kein Crossplay.

Die Lichteffekte in Gotham Knights sind wirklich hübsch, ansonsten wirkt es grafisch etwas angestaubt.

Gotham Knights gekauft und vielleicht gerade mal das Tutorial abgeschlossen hast, kannst du trotzdem ins Spiel eines Kumpels joinen, der viel weiter ist. Weder wird es für ihn zu leicht noch für dich zu schwer sein. Und Fortschritt nimmst du übrigens mit in dein Spiel. Missionen, die du bereits in einem anderen Spiel erledigt hast, darfst du in deinem Spielstand dann sogar überspringen."

Gut, fair ist es also und nach unserer Hands-on-Session gehen wir auch davon aus, dass es ziemlich viel Spaß machen wird, gemeinsam Bösewichte zu verkloppen. Uns machte es jedenfalls bereits jede Menge Freude, Taktiken abzusprechen, Wege festzulegen und gemeinsam zu triumphieren oder zu scheitern. Mit einem Freund an der Seite macht eben alles mehr Spaß und das ist bei Gotham Knights natürlich nicht anders. Allerdings gibt es einen Wermutstropfen: Der Titel bietet kein Crossplay zwischen den Plattformen. Anscheinend wird das auch später nicht mehr nachgepatcht, denn auf unsere Nachfrage reagierte Ellenor recht genervt und meinte schmallippig, er könne dazu jetzt nichts sagen.

Nun, der Verzicht auf Crossplay ist jedenfalls nicht mehr sonderlich zeitgemäß, aber das trifft ohnehin auf die Technik von Gotham Knights zu. Ist das Action-RPG ein unansehnliches Spiel? Nein, ganz gewiss nicht. Gotham City und auch die Levels im Inneren der Gebäude sind super atmosphärisch. Vor allem die Lichteffekte sind eine wahre Pracht und erwecken die Spielwelt zum Leben. Es macht wirklich Spaß, sich durch dieses dunkle, dreckige Gotham zu bewegen. Andererseits ist das Spiel aber auch nicht wirklich taufrisch. Die Charaktermodelle wirken teilweise etwas klobig und undetailliert. Zudem erkennt man immer wieder matschige Texturen oder gar hässliche Fake-Spiegelungen in Fenstern. Umso verwunderlicher ist es, dass Gotham Knights am 21. Oktober nur für PC, PS5 und Xbox Series erscheint, denn es wirkt optisch wie einer dieser Titel, der noch zwischen den Generationen hängt. Nicht unansehnlich, sondern sogar äußerst stimmungsvoll, aber eben nicht mehr auf dem neuesten Stand. Und so mischt sich auch etwas Skepsis in unsere Anspiel-Eindrücke. Wir hatten wirklich großen Spaß, durch das atmosphärische Gotham zu streifen, Gangster zu verkloppen, kleinere Rätsel zu lösen und der wirklich interessanten Geschichte zu folgen. Aufgrund der Technik und der Steuerung sehen wir hier jedoch keinen Top-Blockbuster. Basierend auf unseren zweieinhalb Stunden mit dem Titel lautet unsere Einschätzung: Gotham Knights wird ein echt gutes Spiel, das DC-Fans viel Fan-Service bieten wird, aber auf das gleiche qualitative Level wie die Arkham-Spiele von Rocksteady wird es nicht kommen. Wir lassen uns mit der Testversion aber natürlich gerne vom Gegenteil überzeugen. ❑



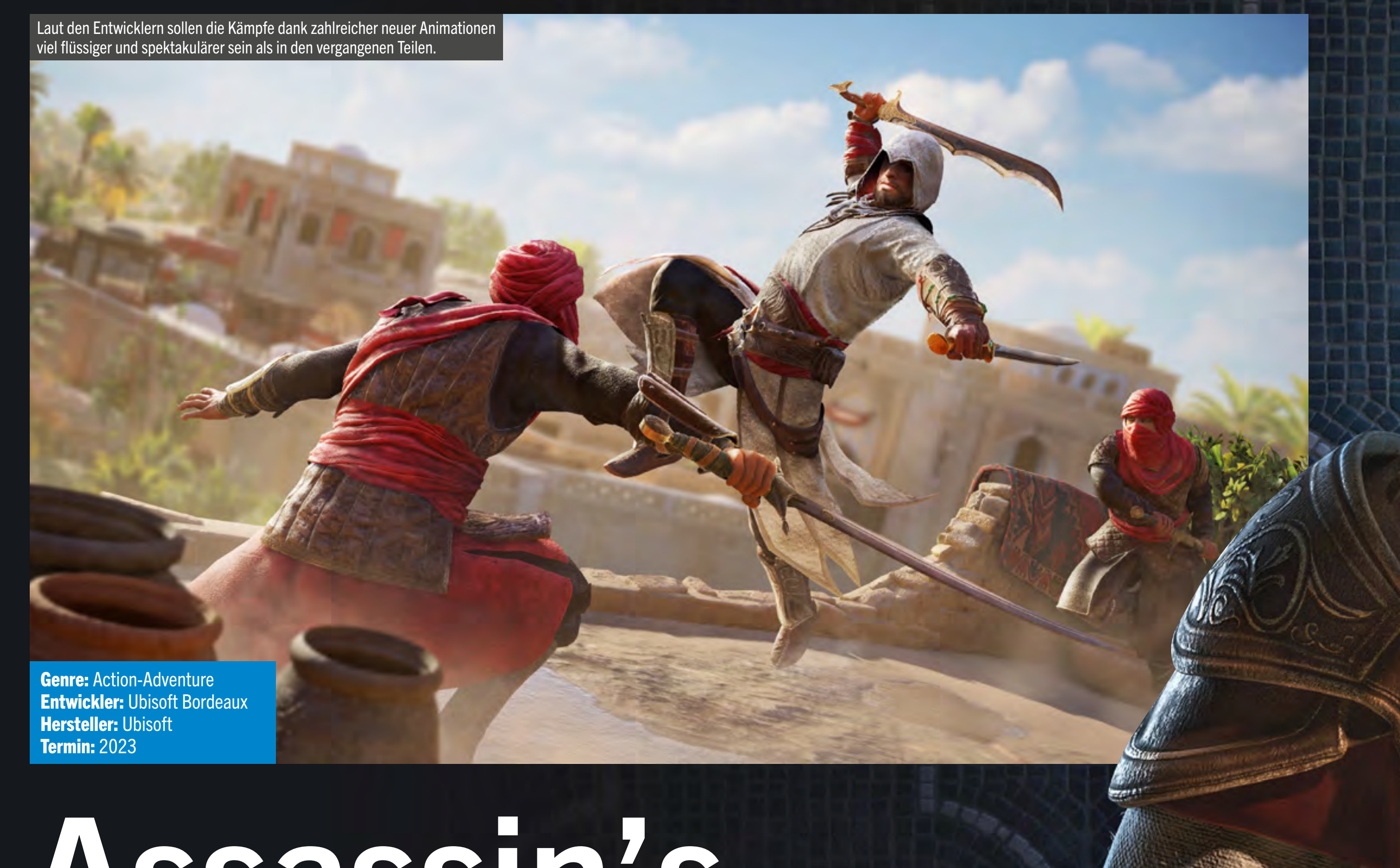
Red Hood ist der Tank der Gruppe und setzt auf direkte Konfrontation. Stealth ist mit ihm eher schwierig.

CHRISTIAN MEINT



Gotham Knights wird ein launiges Action-RPG im DC-Universum.

Ich bin ganz ehrlich, bis zum meinem Anspiel-Termin in Montréal war ich ziemlich skeptisch, was Gotham Knights angeht. Aus vollkommen subjektiven Gründen. „Warum jetzt ein Action-RPG?", „Ich will aber lieber mit Batman spielen.", „Ach, der Koop-Part ist doch bestimmt aufgesetzt." – das waren so meine Gedanken zum Spiel. Jetzt, wo ich es gezockt habe, freue ich mich aber sehr auf den Titel. Den Action-RPG-Special-Move-Part bräuchte ich weiterhin nicht unbedingt, aber es stört mich auch nicht. Hinzu kommt, dass alle Helden sich echt gut und vor allem unterschiedlich spielen (Überraschung: Robin macht mir am meisten Spaß), das Gameplay flott und kurzweilig, Gotham City wunderbar atmosphärisch und die Story-Prämisse wirklich spannend ist. Aufgrund der teilweise etwas altbackenen Technik und ein paar Macken bei der Steuerung sehe ich trotzdem keinen Mega-Hit. Aber das muss ja auch nicht jedes Spiel sein. Ich werde jedenfalls viel Spaß mit Gotham Knights haben, das weiß ich jetzt.



Laut den Entwicklern sollen die Kämpfe dank zahlreicher neuer Animationen viel flüssiger und spektakulärer sein als in den vergangenen Teilen.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Bordeaux
Hersteller: Ubisoft
Termin: 2023

Assassin's Creed: Mirage

Das Geheimnis wurde gelüftet: Im neuen Teil der Meuchelmörder-Reihe geht es in die goldene Zeit von Bagdad. Wir haben alle Infos zum neuen Abenteuer für euch.

Von: Christian Dörre

Die Leak-Spatzen pfiffen es bereits von den Twitter-Dächern, sodass Ubisoft bereits vor der geplanten Ubisoft-Forward-Show den neuen Teil der Assassin's-Creed-Reihe ankündigte. Mirage heißt er und die Fans erkannten im neuen Protagonisten bereits den aus AC: Valhalla bekannten Basim Ibn Ishaq. Laut Ubisoft sollten dann eben weitere Infos auf der großen Ubisoft-Forward-Show zum 15. Geburtstag der Meuchelmörder-Serie folgen. Die Infos folgten auch, aber schon wieder bereits vor der Veranstaltung, weil es weitere Leaks gab, die unter anderem den Protagonisten und Bagdad als Setting bestätigten. Nun, wir haben zwar nichts geleakt, aber wir durften uns die komplette Ubisoft Forward bereits im Vorfeld anschauen und bekamen von Ubisoft Bordeaux weitere Einblicke in Assassin's Creed: Mirage, das sich in seiner Struktur am allerersten Serienteil von 2007 orientieren soll.

Vom Lehrling zum Meister

Doch widmen wir uns zunächst der Story und dem Setting. Die Geschichte von Assassin's Creed: Mirage startet im Jahr 861 in Bagdad. Wie wir aus Valhalla wissen, ist Basim der Sohn eines Architekten, sodass unser Protagonist in einem reichen und gebildeten Umfeld aufwuchs. Allerdings wurde Basims Vater betrogen und die Familie verarmte. So ist es auch nicht verwunderlich, dass Ubisoft uns den neuen Helden dabei präsentiert, wie er gerade auf dem Basar etwas klaut. Dies führt natürlich zu einer Verfolgungsjagd mit den Wachen, denen Basim nur mit seinen Parkour-Fähigkeiten entgehen kann. Schlussendlich wird er dennoch überwältigt. Hier nimmt das Schicksal von Basim jedoch eine entscheidende Wendung, denn er wird von Roshan gerettet, die den jungen Dieb fortan unter ihre Fittiche nimmt. Roshan ist Mitglied bei den Verborgenen und das, was man einige Jahre später als Meister-Assassinin bezeichnen würde. Sie erkennt nicht



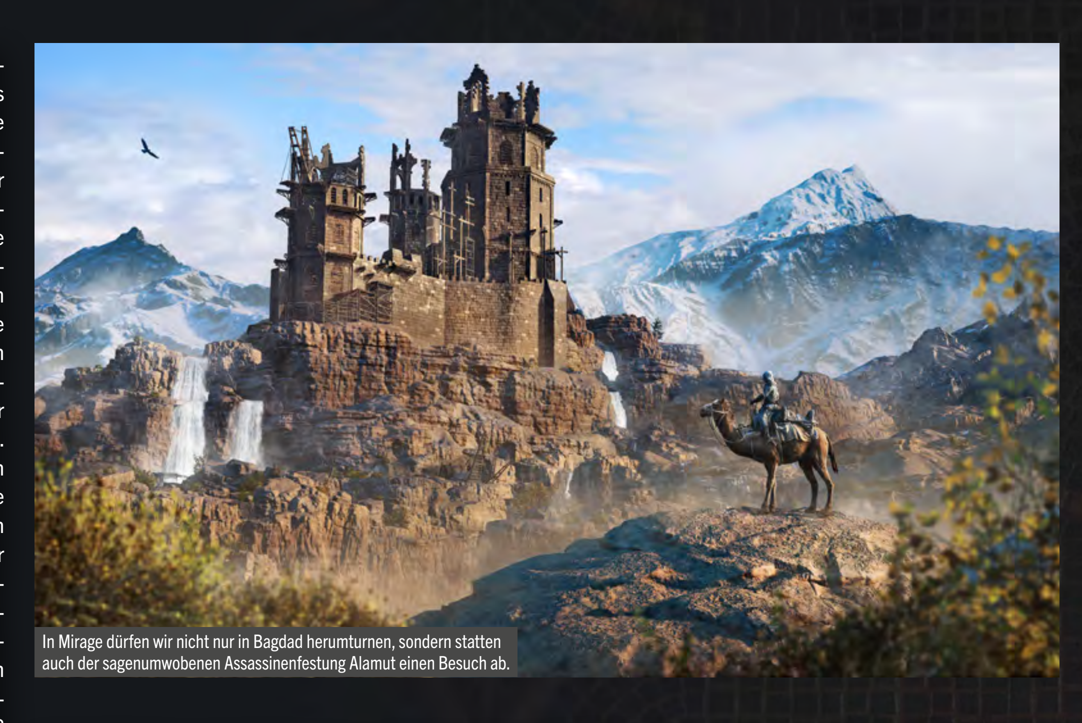
AC: Mirage beginnt im Jahr 861 in Bagdad. Mitten in der goldenen Zeit einer der ehemals fortschrittlichsten und wichtigsten Städte der Welt.

nur das Potenzial des jungen Basim, sondern fühlt sich auch aufgrund ihrer eigenen Vergangenheit als Sklavin mit dem Straßenjungen verbunden. Roshan führt unseren Protagonisten bei den Verborgenen ein, wo sich dieser über die Jahre vom Lehrling zum Meister entwickelt. Es wird also wohl wieder einige Zeitsprünge im Verlauf der Story geben. Laut Ubisoft Bordeaux soll die Mentorin-Schüler-Beziehung von Roshan und Basim in der Handlung von Mirage eine besondere Rolle einnehmen. Im Fokus steht aber natürlich mal wieder der Kampf der Verborgenen gegen den Orden der Ältesten. Die Entwickler erzählten, dass Basim sich diesem Kampf anschließt, weil er nach Gerechtigkeit und Antworten suche. Wir sind sehr gespannt, was Ubisoft damit genau meint, aber durch Assassin's Creed: Valhalla wissen wir ja bereits, dass genau die Jahre, die wir in Mirage nachspielen, im Leben von Basim sehr bewegt waren. Hier wollen wir aber natürlich nicht zu sehr ins Detail gehen, schließlich möchten wir niemandem die Story von Valhalla spoilen. Nur so viel: Wir lernten Basim Ibn Ishaq dort als zunächst nicht so recht greifbaren, getriebenen Charakter kennen. Genau das macht ihn als Protagonisten nun auch interessant.

Das goldene Zeitalter

Auch Bagdad wird als Hauptschauplatz des Spiels eine große Rolle einnehmen. Basim ist in den Straßen der Stadt groß geworden und kennt sich dementsprechend aus. Da passt es auch, dass die Spielwelt anscheinend nicht mehr ganz so riesig sein wird wie in den letzten Teilen der Assassin's-Creed-Reihe. Die meiste Zeit des Spiels bewegen wir

uns durch die in vier Distrikte aufgeteilte ehemalige Hauptstadt des Kalifats, sodass Basims Geschichte wohl noch etwas persönlicher wirken wird. Mirage spielt dabei zur Glanzzeit Bagdads. Zum damaligen Zeitpunkt war die Stadt eine der größten der Welt und ein Zentrum der Wissenschaft. Vor allem das Haus der Weisheit, das eine Akademie, ein Observatorium, ein Krankenhaus und eine riesige Bibliothek beinhaltete, war weit über die Grenzen des Kalifats bekannt. Dementsprechend werden wir in Mirage wohl dieses Gebäude sowie viele weitere prachtvolle Bauten bestaunen dürfen. Die Entwickler verrieten uns hierzu, dass sie versuchten, Bagdad in seiner goldenen Zeit so detailgetreu wie möglich zu rekreieren, dies aber enorm viel Recherchearbeit bedeutet hätte. Bagdad wurde schließlich 1258 von den Mongolen zerstört und genaue Pläne zur damaligen Stadt existieren nicht mehr.


In Mirage dürfen wir nicht nur in Bagdad herumturnen, sondern statten auch der sagenumwobenen Assassinenfestung Alamut einen Besuch ab.

Es wird in Assassin's Creed: Mirage jedoch noch einen weiteren Schauplatz geben. Dabei handelt es sich um die spätere Assassinen-Festung Alamut, die sich zunächst noch im Bau befindet und im ersten Teil auch schon Altair Unterschlupf gewährte. Nun wird die sich im heutigen Iran befindende Festung jedoch zum ersten Mal in einem Serienteil auch tatsächlich erkundbar sein. Mehr Infos zu Alamut im Spiel rückte Ubisoft noch nicht heraus, aber zum Ausgleich dafür geben wir euch noch ein bisschen Wissen für die nächste Historiker-Party mit auf den Weg: Alamut wurde 1256, bereits zwei Jahre vor Bagdad, von den Mongolen eingenommen, nachdem die von Assassinenführer Ala ad-Din Muhammad III. b. Hasan beauftragten Attentate auf Möngke Khan und General Kitbukha fehlschlugen. Gern geschehen.

Jedenfalls erzählten uns die Entwickler zudem, dass es ihnen wichtig war, ein Setting zu finden, das dem des ersten Teils der AC-Reihe nahekommt, da Mirage in gewisser Weise eine Hommage an den Ursprung der Serie sein.

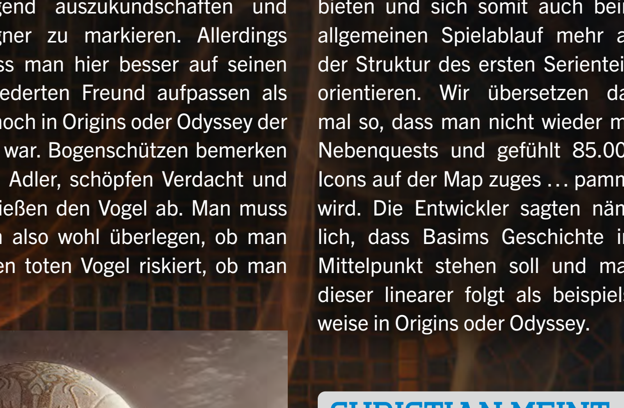
Modern, aber wie früher

Ubisoft Bordeaux möchte mit Assassin's Creed: Mirage die ganze Reihe ehren. Angeblich sollen deshalb Elemente aus allen Serienteilen enthalten sein. Wichtiger sei jedoch, zu den Serienwurzeln zurückzukehren. Der Fokus des Spiels liegt laut den Entwicklern klar auf drei Punkten: Stealth, Parkour und Attentate. Diese drei Punkte sollen dabei wie Zahnräder ineinandergreifen. Mit seinen Parkour-Fähigkeiten verschafft sich Basim Zugang zu schwer bewachten Gebieten oder hängt seine Verfolger ab. Statt sich durchzumetzeln, pirscht sich unser Protagonist an sein Opfer heran und kundschaftet die Umgebung aus. Schließlich geht dann der Plan auf und unser Assassine saust mit seiner versteckten Klinge auf das Opfer hinunter. Soweit, so bekannt. Die Entwickler erzählten aber, dass sie das Game-

Die Flucht nach Attentaten steht wieder mehr im Fokus als in vergangenen Teilen. Dafür stehen Basim einige alte und neue Hilfsmittel zur Verfügung.

Mirage ist kein Action-RPG wie Valhalla oder Odyssey, sondern geht zurück zu den Wurzeln der Reihe. Daher stehen Attentate wieder im Mittelpunkt.

play der genannten Spielelemente modernisiert und verbessert haben. So sei das Schleichen stark überarbeitet worden und sollte man doch mal entdeckt werden, darf man Fallen und Rauchminen nutzen, um wieder unsichtbar zu werden. Oder man stellt sich zum Kampf und bewundert dabei die angeblich vielen brandneuen Animationen. Auch das Rennen und Kraxeln soll verbessert worden sein. Die Entwickler hoben hier besonders die Sprünge über größere Lücken hervor. Überhaupt sei die gesamte Spielwelt so designt worden, um das bestmögliche Stealth- und Parkour-Gameplay zu gewährleisten. Trotz des Back-to-the-roots-Ansatzes muss Basim aber nicht auf in späteren Serienteilen eingeführte Hilfsmittel verzichten. So darf unser Protagonist beispielsweise auch einen Adler nutzen, um die Gegend auszukundschaften und Gegner zu markieren. Allerdings muss man hier besser auf seinen gefiederten Freund aufpassen als es noch in Origins oder Odyssey der Fall war. Bogenschützen bemerken den Adler, schöpfen Verdacht und schießen den Vogel ab. Man muss sich also wohl überlegen, ob man einen toten Vogel riskiert, ob man ohne Hilfe des Adlers in ein Gebiet eindringt, oder ob man vielleicht erstmal die Schützen beseitigt, sodass man unbesorgt den fliegenden Späher losschicken kann. Mirage soll zudem wohl nicht mehr so viele Nebenkriegsschauplätze bieten und sich somit auch beim allgemeinen Spielablauf mehr an der Struktur des ersten Serienteils orientieren. Wir übersetzen das mal so, dass man nicht wieder mit Nebenquests und gefühlt 85.000 Icons auf der Map zuges … pammt wird. Die Entwickler sagten nämlich, dass Basims Geschichte im Mittelpunkt stehen soll und man dieser linearer folgt als beispielsweise in Origins oder Odyssey.

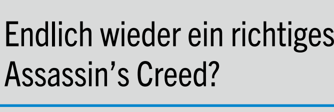


Wir sind sehr gespannt. Nicht nur auf Spielwelt und Gameplay, sondern dank Basim als Protagonisten sogar endlich mal wieder auf die Story bei einem Assassin's Creed. Der Fokus darauf, wieder zu den Wurzeln zurückzukehren und nicht mehr alles größer, höher, weiter zu treiben, könnte genau das Richtige sein, um der Serie ihre über die Jahre etwas verlorengegangene Identität wiederzugeben. Etwas skeptisch sind wir jedoch, was die Technik anbelangt. Mirage wird im nächsten Jahr nämlich nicht nur für PC, PS5 und Xbox Series, sondern auch noch für PS4 und Xbox One erscheinen. Große technische Sprünge sind also eher nicht zu erwarten. ❑



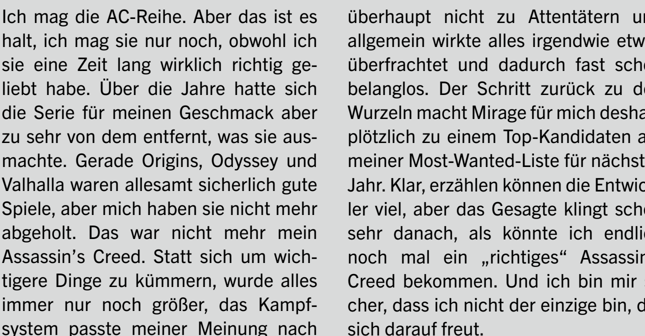
Protagonist Basim Ibn Ishaq spielte bereits in Valhalla eine Rolle. Bereits dort war er ein durchaus interessanter Charakter.



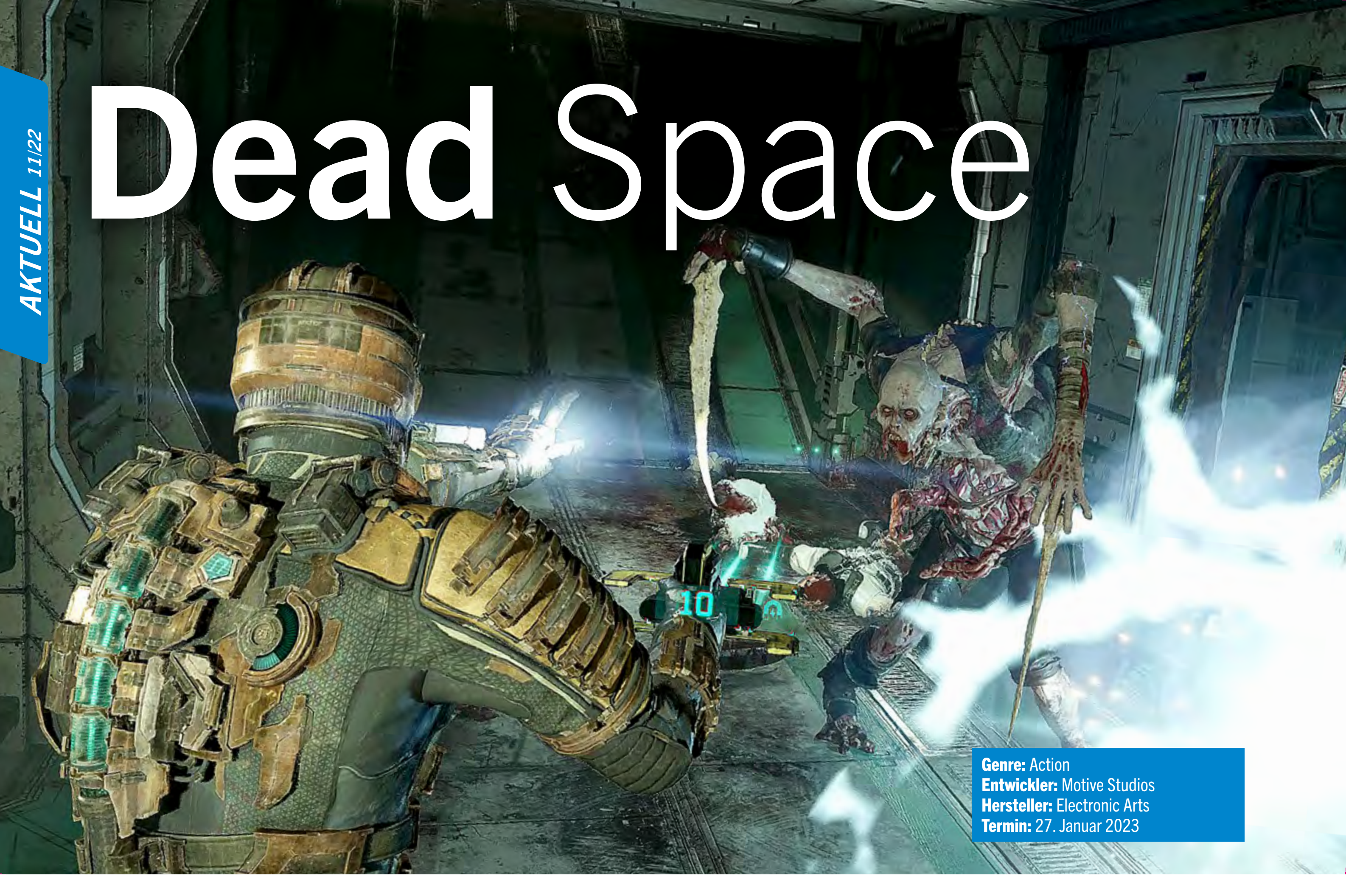


CHRISTIAN MEINT

Endlich wieder ein richtiges Assassin's Creed?



Ich mag die AC-Reihe. Aber das ist es halt, ich mag sie nur noch, obwohl ich sie eine Zeit lang wirklich richtig geliebt habe. Über die Jahre hatte sich die Serie für meinen Geschmack aber zu sehr von dem entfernt, was sie ausmachte. Gerade Origins, Odyssey und Valhalla waren allesamt sicherlich gute Spiele, aber mich haben sie nicht mehr abgeholt. Das war nicht mehr mein Assassin's Creed. Statt sich um wichtigere Dinge zu kümmern, wurde alles immer nur noch größer, das Kampfsystem passte meiner Meinung nach überhaupt nicht zu Attentätern und allgemein wirkte alles irgendwie etwas überfrachtet und dadurch fast schon belanglos. Der Schritt zurück zu den Wurzeln macht Mirage für mich deshalb plötzlich zu einem Top-Kandidaten auf meiner Most-Wanted-Liste für nächstes Jahr. Klar, erzählen können die Entwickler viel, aber das Gesagte klingt schon sehr danach, als könnte ich endlich noch mal ein „richtiges" Assassin's Creed bekommen. Und ich bin mir sicher, dass ich nicht der einzige bin, der sich darauf freut.



Dead Space

Genre: Action
Entwickler: Motive Studios
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 27. Januar 2023

Wir waren in London. Aber nur, um weiterzureisen in die Tiefen des Weltalls! Wir haben das Dead-Space-Remake stundenlang gespielt, wie uns das gefallen hat, lest ihr in der Vorschau.

Von: Katharina Pache

Alles kommt zurück. Schlaghosen, bauchfrei, Schnurrbärte, vielleicht sogar die Dauerwelle. Nach zwei Jahren Pause finden inzwischen außerdem wieder Events statt, in diesem Fall für ein Spiel, das ebenfalls schon mal da war – Dead Space! Allerdings, so wird es in der Präsentation gleich zu Anfang betont, handelt es sich bei der Rückkehr von Isaac Clarke um ein Remake, nicht um ein Remaster. Bedeutet: Statt alten Bausteinen frische Farbe zu verpassen, wird Dead Space für das Jahr 2023 aus fabrikneuen Teilen gefertigt, als Motor dient die Frostbite Engine. Wir haben das Ergebnis nicht nur gesehen, sondern gespielt, und zwar mehrere Stunden von Anfang des Abenteuers an bis zum Ende des dritten Kapitels. Was wir erlebt haben? Viel. Was wir überlebt haben? Noch viel mehr!

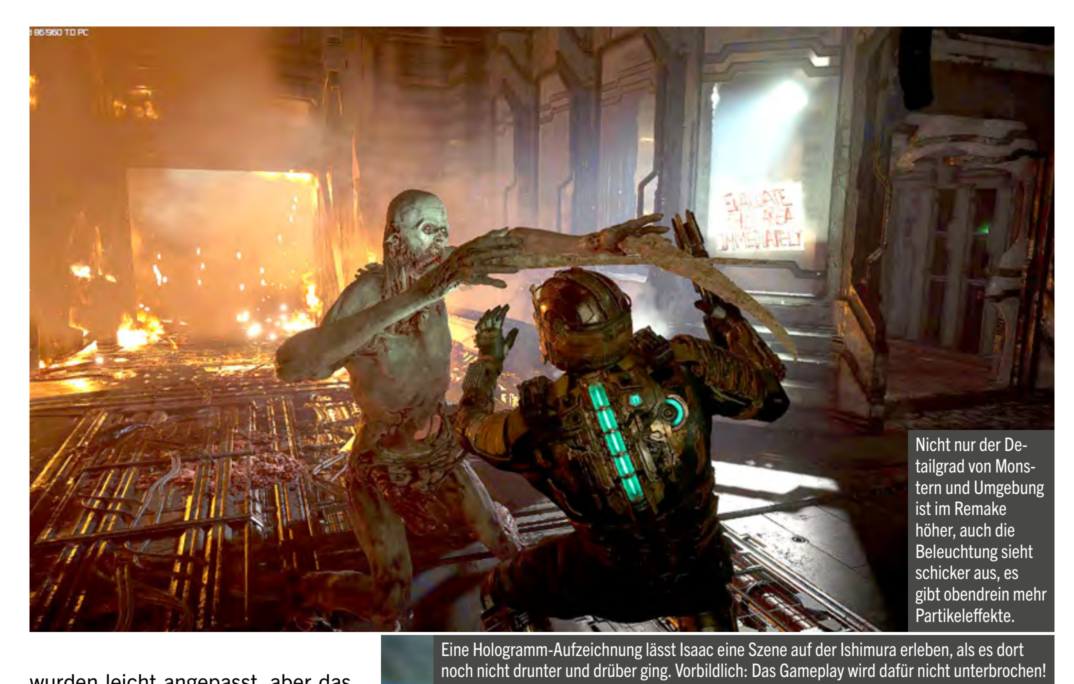
Am Anfang war die Furcht

Um das Dead-Space-Remake zu erklären, müssen wir einen Abstecher ins Jahr 2008 machen. Da gab es noch kein Demon's Souls, Guitar Hero war ein großes Ding und so ziemlich jeder spielte GTA 4. Zwar hatte Resident Evil gerade den Weg in Richtung Action eingeschlagen, aber klassischer Horror war zu dieser Zeit keine Ausnahmeerscheinung in der Spielelandschaft: Ein indizierter Sega-Titel, Alone in the Dark und Silent Hill ließen Spielern das Blut in den Adern gefrieren. Dead Space war trotzdem etwas Besonderes, weil Neues. Das Setting auf einem riesigen Raumschiff war unverbraucht, genauso frisch fühlten sich die Waffen an, die teilweise auf Werkzeugen basieren, allen voran der ikonische Plasma Cutter. Und obschon es übernatürliche Psycho-Horror-Elemente in der Welt von Dead Space gibt, verbreiten doch die Necromorphs den größten Teil des Schreckens auf dem nur scheinbar verlassenen Schiff USG Ishimura. Dabei handelt es sich um die grässlich entstellten Leichen ehemaliger Passagiere, verdreht, mutiert und reduziert zu instinktgetriebenen Bestien, die

So nahe sollten Isaac die Nectromorphs im Idealfall nicht kommen. Aber die Viecher sind verdammt flink unterwegs!

durch Luftschächte kriechen, im Vakuum überleben und auch verstümmelt noch versuchen, Isaac in Stücke zu reißen. Neben der haarsträubenden Action gibt es immer wieder ruhige Momente, in denen Puzzles gelöst werden wollen. Jedenfalls so ruhig wie ein Moment eben sein kann mit der Angst im Nacken, dass jeden Moment ein Necromorph aus der Wand brechen könnte.

Dead Space lieferte etwas ab, von dem Spieler lange nicht wussten, dass sie es wollen und brauchen: einen Sci-Fi-Survival-Horror-Shooter. So toll die Wertungen aber auch ausfielen – und sie waren erstklassig – so überschaubar war der Erfolg des Spiels. Dennoch blieb Electronic Arts dran, Visceral Games (das Studio wurde 2017 von EA geschlossen) durfte mit Dead Space 2 eine Fortsetzung programmieren, die drei Jahre später erschien und nicht nur Kritikerlob einheimste, sondern auch ein finanzieller Erfolg war. Es folgten Spin-offs, Comics, Romane und mit Dead Space 3 schon früh der vorläufige Todesstoß. Zu action-lastig, zu weit weg von den Wurzeln, zu viele Mikrotransatkionen, so das Urteil. Nun also möchte EA zu alten Stärken zurück, kombiniert mit einer zeitgemäßen Optik und anderen, leichten Verbesserungen. Ob das Remake eine Reaktion auf Callisto Protocol ist, der geistige Nachfolger von Dead Space, der noch vor Weihnachten 2022 erscheinen soll? Zum ersten Mal vom neuen, alten Dead Space hörte die Öffentlichkeit jedenfalls erst über ein halbes Jahr nach der Ankündigung des Konkurrenzspiels. Aber wie lange EA wirklich schon an der Neufassung werkelt, ist nicht bekannt.



Nicht nur der Detailgrad von Monstern und Umgebung ist im Remake höher, auch die Beleuchtung sieht schicker aus, es gibt obendrein mehr Partikeleffekte.

Die Quadratur des Kreises

Solltet ihr Dead Space im Jahr 2008 gespielt haben, stellt sich euch vermutlich die gleiche Frage wie uns: Was soll man am Originalabenteuer denn verbessern? Tatsächlich ist Dead Space exzellent gealtert, wovon wir uns beim Event selbst überzeugen konnten, denn es war ebenfalls auf dem Rechner installiert und bereit zum Begutachten. Es sind wirklich die Feinheiten, die nur im direkten Vergleich auffallen, mal abgesehen von der deutlich schöneren Grafik im Remake. So bewegte sich Isaac damals langsamer und schwerfälliger, passend dazu waren auch die Necromorphs nicht ganz so flott auf den Beinen – oder Stummeln, je nach Gattung. Einzelne Rätsel wurden leicht angepasst, aber das Erbgut bleibt intakt, das Remake ist keine Ballerbude wie Halo oder, nun ja, Dead Space 3.

Eine Hologramm-Aufzeichnung lässt Isaac eine Szene auf der Ishimura erleben, als es dort noch nicht drunter und drüber ging. Vorbildlich: Das Gameplay wird dafür nicht unterbrochen!

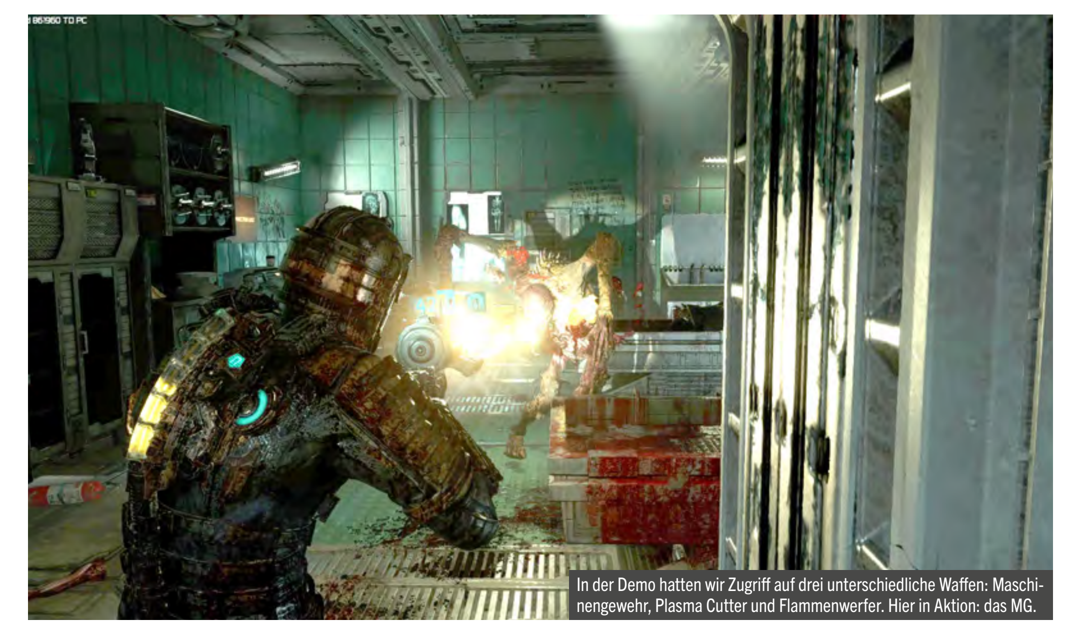


Seiner Zeit voraus

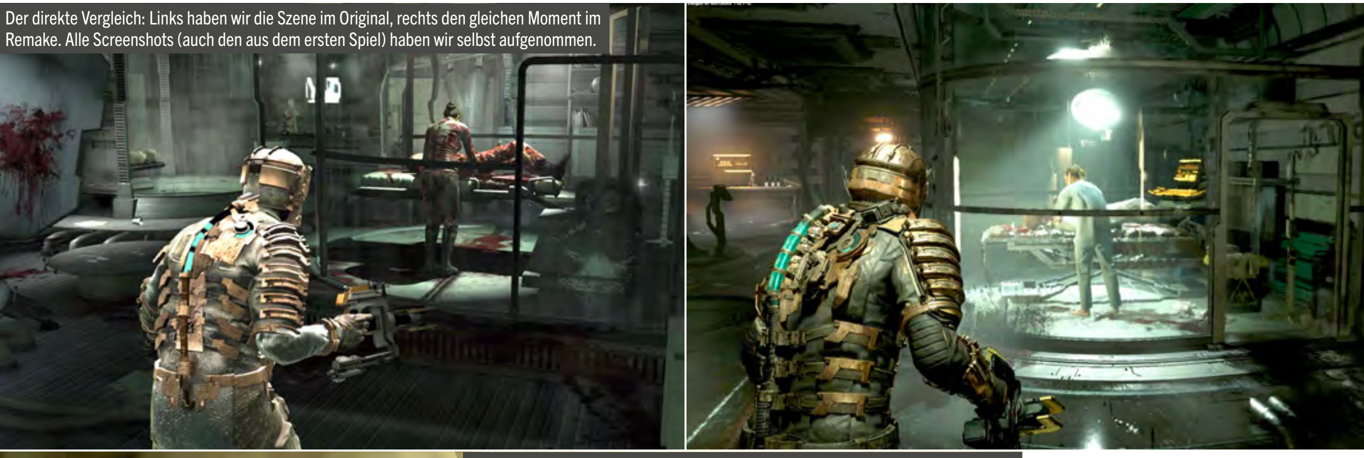
Eine Nacherzählung der Geschehnisse aus den ersten drei Kapiteln würde nicht nur diejenigen langweilen, die das Original kennen, sondern auch allen die Überraschung rauben, die selbst die schaurigen Geheimnisse der Ishimura erkunden möchten. Deshalb bleiben wir in unserer Begeisterung vage. Was damals eine klasse Idee war, ist es jedenfalls heute noch: Auf Bildschirmeinblendungen wird verzichtet, die Gesundheit und die Ladung des Stasis-Moduls, mit dem Isaac Objekte (und Feinde) verlangsamt, erkennen wir auf einen Blick am Rücken des Anzugs. Einkommende Videocalls, die Karte, das Inventar – in diesen Momenten pausiert das Spiel nicht, stattdessen wird das jeweilige Menü oder Bild vor uns projiziert. Davon profitiert nicht nur die Immersion, sondern auch die Spannung, denn selbst in diesen Momenten kann es zu einem Angriff kommen.

Meine Arme, meine wunderschönen Arme

Ein weiteres kongeniales, aber auch umstrittenes Feature – besonders bei Jugendschutzbeauftragten – ist das Verstümmelungssystem im Spiel. Necromorphs sind keine Menschen (mehr) und ein Headshot kümmert die meisten Monster nicht im Geringsten. Ohne Sichelarme allerdings ist so ein mutierter Alien-Zombie schon deutlich weniger gefährlich. Nicht nur deshalb gehört die Reduktion gegnerischer Gliedmaßen zur



In der Demo hatten wir Zugriff auf drei unterschiedliche Waffen: Maschinengewehr, Plasma Cutter und Flammenwerfer. Hier in Aktion: das MG.


Der direkte Vergleich: Links haben wir die Szene im Original, rechts den gleichen Moment im Remake. Alle Screenshots (auch den aus dem ersten Spiel) haben wir selbst aufgenommen.

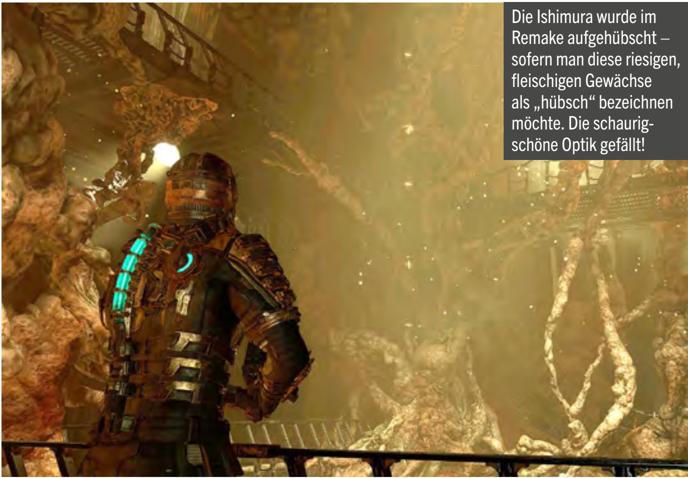

Stasis und Kinese sind nicht nur nützlich im Kampf, Isaac kann auf diese Art entfernte Items schnappen oder wie hier einen ganzen Lastenkran in Bewegung setzen.

Pflicht: Munition stellt zwar keine absolute Mangelware dar, aber wer weiß, was hinter der nächsten Ecke lauert? Effektiv zu kämpfen heißt, länger zu leben. Der eine oder andere mag das sicher geschmacklos finden, aber es macht ohne Zweifel gehörig Spaß, Necromorphs um ihre Glieder zu erleichtern, und das hängt auch mit den einfallsreichen Schießeisen zusammen. Der Plasma Cutter, die Startwaffe, hat zwei Feuermodi: waagrecht oder senkrecht. Per Knopfdruck lässt sich optimal einstellen, wenn man es auf einen bestimmten Körperteil abgesehen hat – Beine trennt man besser quer ab, erhobene Arme längs an den Schultern, klar! Aber es gibt noch so viel mehr Möglichkeiten, da kommen Stasis und Kinese ins Spiel.

Einen auf Isaac zustürmenden Necromorph mit Stasis in Zeitlupe zu versetzen, verschafft dem unfreiwilligen Helden eine kurze Verschnaufpause. Ein, zwei Schuss, um den messerscharfen Knochenarm abzutrennen, dann mit der Kinese-Kraft die Extremität greifen, zurück zum Spender schicken und im Nu baumelt der gerade noch so gefährliche Alien-Untote an der Wand, aufgespießt mit dem eigenen Unterarm. Geschieht ihm recht, diesem Monstrum! Im Remake ist all das eine noch blutigere Angelegenheit als damals, denn anstatt das System nur zu übernehmen, hat Electronic Arts es auf die Spitze getrieben. Mit jedem Treffer legt Isaac neue Schichten frei: Fett, Muskeln, Knochen. Das ist heute wie damals nichts für schwache Mägen. Aber wer nichts mit Gore und Body Horror anfangen kann, ist auf der Ishimura ohnehin an der falschen Adresse und sollte vielleicht lieber bei Starfield anheuern.

Damals vermutlich schlichtweg unmöglich, sorgt eine Neuerung im Remake für noch mehr Immersion: Ladebalken sind Vergangenheit, selbst Aufzugfahrten fühlen sich nicht mehr an, als wären sie nötig, um Berechnungen im Hintergrund zu kaschieren. Die Ishimura ist jetzt von vorne bis hinten erkundbar, Isaac kann also zu Bereichen zurückkehren, die er bereits besucht hat. Kombiniert mit Nebenquests, zuvor gestrichenen Inhalten und unterschiedlichen Sicherheitszertifikaten, die der Held erlangen muss, bevor er gewisse Türen und Schatullen öffnen kann, motiviert das zum Backtracking. Dank dynamischem Feindverhalten sollen sich obendrein die Begegnungen mit Necromorphs immer ein wenig anders gestalten, sodass ein gewisser Wiederspielwert gewährleistet wird. Überprüfen konnten wir das innerhalb der vier Stunden Spielzeit jedoch nicht. Fragezeichen bestehen noch bei der Story, die wurde laut Electronic Arts leicht adaptiert, damit sie besser

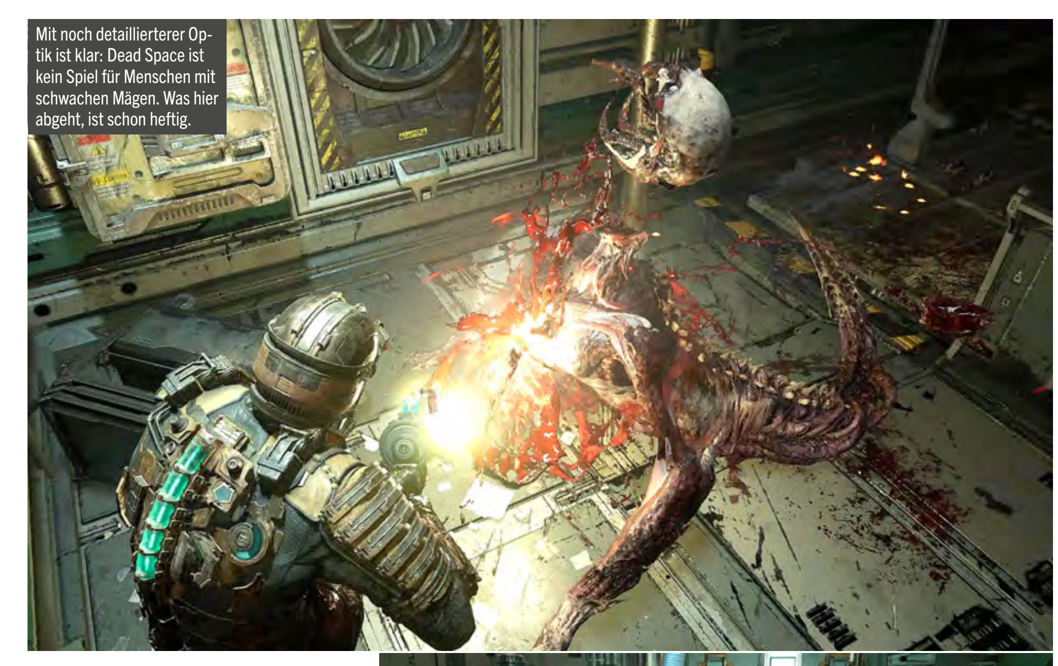

Die Sequenzen in der Schwerelosigkeit sorgen für Nervosität und Atmosphäre – Isaac ist niemals sicher! Selbst im Vakuum fühlen sich Necromorphs pudelwohl.


Die Ishimura wurde im Remake aufgehübscht – sofern man diese riesigen, fleischigen Gewächse als „hübsch" bezeichnen möchte. Die schaurig-schöne Optik gefällt!

ins Dead-Space-Universum passt. Und das ist seit dem ersten Spiel durch weitere Titel und diverse Medienformate wie Romane, Comics und Animationsfilme deutlich gewachsen und wurde komplizierter. Grobe Unterschiede fielen uns in dieser Hinsicht in den ersten Kapiteln nicht auf, das soll nach Release Sorge der Autoren diverser Lore-Artikel in Online-Wikis sein.

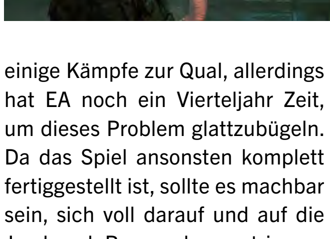
Überraschend ist die Tatsache, dass Speicherpunkte im Remake anscheinend obsolet sind – auf dem normalen Schwierigkeitsgrad erlitt Isaac in unserem Durchgang zweimal tödliche Verletzungen, in beiden Fällen starteten wir sofort erneut im gleichen Raum anstatt beim letzten Save. Wieso dann die Speicherstationen überhaupt im Spiel sind? Eventuell wird es Optionen geben, um das Abenteuer etwas schwieriger zu gestalten, die dann dazu führen, dass es auf die manuellen Speicherstände wirklich ankommt. Und ein weiterer Unterschied macht Isaac das Leben im Remake etwas einfacher: Upgrades verleihen Anzug und Waffen jetzt bei jedem Knotenpunkt einen Bonus auf gewisse Werte. Im alten Dead Space hingegen gab es Stationen im Fähigkeitenbaum, die nur den Weg ebneten bis zur nächsten ersehnten Verbesserung.

Eine Anpassung im Vergleich zum Original fiel uns im Direktvergleich negativ auf: Bei der Mission, in der Isaac den Körper des Kapitäns in der Leichenhalle aufspüren soll, bekamen wir eine Zwischensequenz vorgesetzt, die 2008 nicht existierte. Gerade bei einem fesselnden Abenteuer wie Dead Space fühlt es sich unbefriedigend an, nur zusehen zu dürfen. Das kurze Video ist schlicht überflüssig, der Moment war im Original besser inszeniert, ohne dem Spieler die Zügel aus der Hand zu nehmen. Hoffentlich stellt diese Szene einen Ausreißer dar, oder wird vielleicht sogar noch gestrichen.

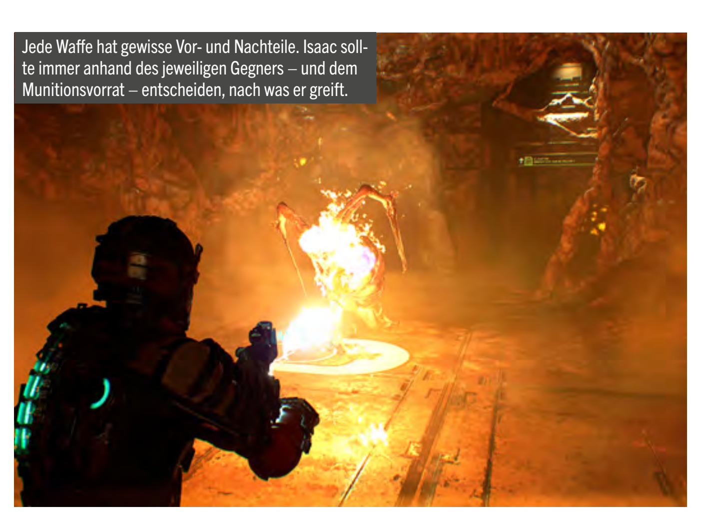

Mit noch detaillierterer Optik ist klar: Dead Space ist kein Spiel für Menschen mit schwachen Mägen. Was hier abgeht, ist schon heftig.

Schönheit mit Schluckauf

Zu guter Letzt noch die technischen Aspekte: Das Remake ist deutlich schöner als das 14 Jahre alte Original – aber das ist natürlich ein Muss. Isaacs Helm- und Anzug-Design wurden überarbeitet, der dreckige Sci-Fi-Look bleibt aber zum Glück erhalten. In Räumen steht jetzt viel mehr Kram herum, was für unheimlichere Schattenspiele sorgt, wenn das Licht der Taschenlampe über die Umgebung tanzt. Vieles davon ist zerstörbar, löst sich aber in galaktische Papierschnitzel auf statt in Einzelteile des jeweiligen Objekts. Insgesamt betrachtet sieht Dead Space im Jahr 2022 hervorragend aus. Das größte Sorgenkind ist noch die Performance, die in gewissen Momenten in erschreckend geringer Frame-Zahl vor sich hinkroch, als hätte man sie um Arme und Beine erleichtert. Das machte einige Kämpfe zur Qual, allerdings hat EA noch ein Vierteljahr Zeit, um dieses Problem glattzubügeln. Da das Spiel ansonsten komplett fertiggestellt ist, sollte es machbar sein, sich voll darauf und auf die Jagd nach Bugs zu konzentrieren.


Es wird nicht nur gekämpft, sondern auch immer wieder gerätselt. Die Puzzles sind nicht sonderlich anspruchsvoll, aber lockern das Gameplay auf.

Dead Space ist kein Spiel, das unbedingt ein Remake gebraucht hätte – dafür war es seiner Zeit zu sehr voraus, auf dem PC ist es heute noch ohne Probleme wohlbekömmlich. Sicherlich gibt es Titel, deren Neuanfertigung mehr Finesse, Aufwand und Vorstellungskraft benötigen. Aber dem Ergebnis in unseren Händen kann man das nicht vorwerfen. Das Dead Space Remake spielt sich klasse und sieht toll aus, die Vorlage ist eines der besten Horrorspiele der Geschichte. Wenn am Ende – hoffentlich – die Performance stimmt, besteht für volljährige Spieler, die Horror nur ein bisschen was abgewinnen können, die Pflicht, Isaac in die Abgründe der Ishimura zu folgen. ❑


Jede Waffe hat gewisse Vor- und Nachteile. Isaac sollte immer anhand des jeweiligen Gegners – und dem Munitionsvorrat – entscheiden, nach was er greift.

KATHARINA MEINT

Warum? Ach, egal. Warum denn nicht?!



Natürlich nehme ich das Remake mit Kusshand. Denn das ist besser als kein Dead Space, und danach sah es viele Jahre lang aus. Jetzt bekommen Fans nicht nur das Remake, das einen fantastischen Eindruck macht, sondern auch Callisto Protocol von den Köpfen, die dafür sorgten, dass das Original überhaupt Remake-würdig ist. Dazu kommen Titel, die ebenfalls das Vakuum, das Dead Space hinterließ, füllen möchten, Routine zum Beispiel und Fort Solis. Ein neues Aliens-Game ist auch im Anmarsch. Ich kann mich darüber nicht beklagen, und auch nicht darüber, dass das Dead Space Remake dem Original anscheinend nicht viel Neues hinzufügt (von der blöden Cutscene abgesehen). Eine Situation, die mich frappierend an das Remake von Demon's Souls erinnert – und wenn dieses ein Jahr jüngere Spiel eine Kompletterneuerung spendiert bekommt, wieso dann nicht auch Dead Space? Verdient hat es das Abenteuer von Isaac Clarke auf jeden Fall, von noch mehr Horror-Fans erlebt zu werden.

Forspoken

Über das einst für Mai 2022 angekündigte, inwzischen auf Januar 2023 verschobene Open-World-Action-RPG Forspoken von Square Enix wussten wir bislang recht wenig. Das hat sich nun geändert – wir haben das Abenteuer im Rahmen einer Hands-On-Demo ausprobiert!

Von: Nicolai Brülke & Sascha Lohmüller

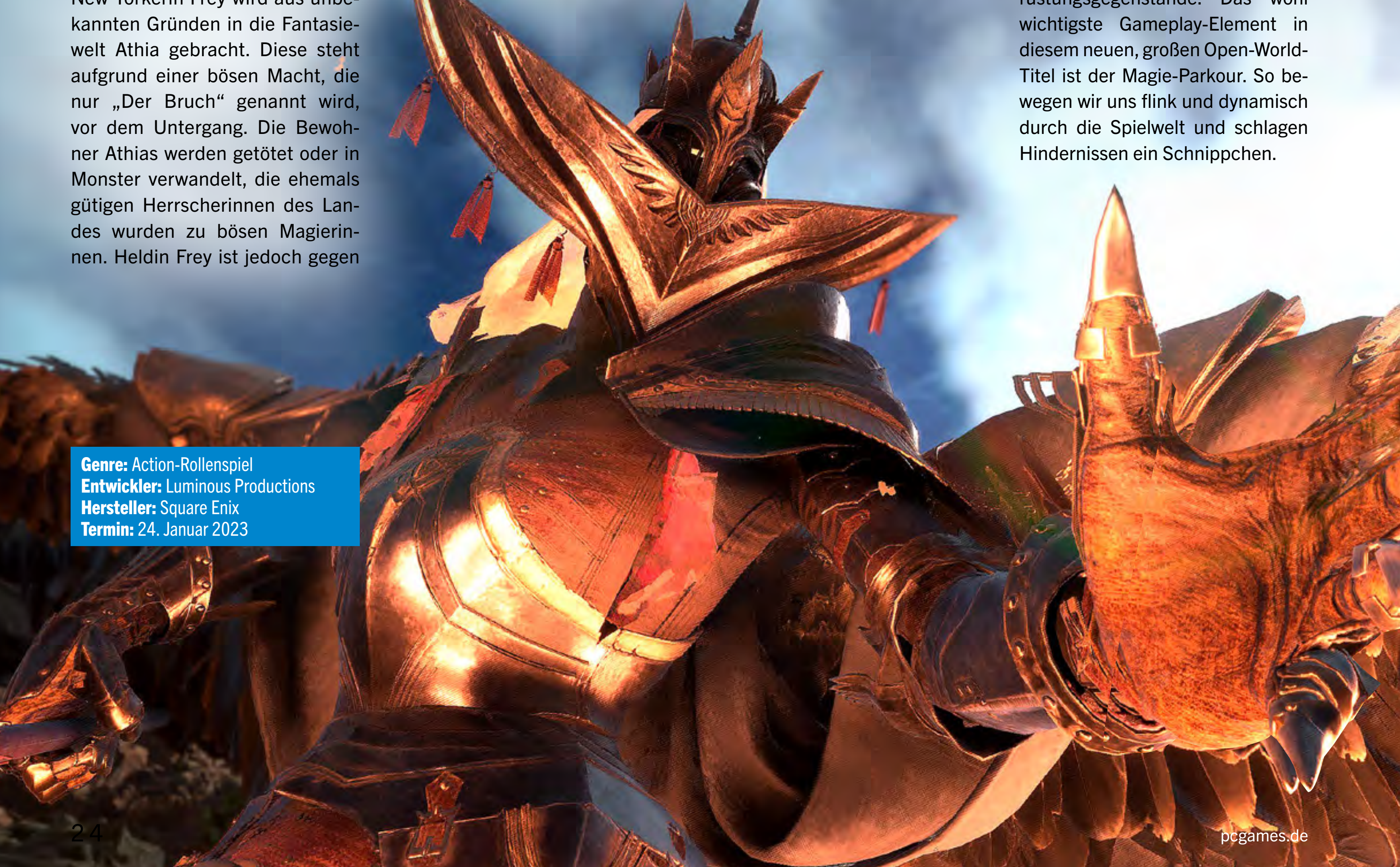
Das anfangs unter dem Namen Project Athia vorgestellte große Next-Gen-Spiel von Square Enix rückt immer näher. Nach zwei Verschiebungen steht jetzt endlich ein Release-Termin Anfang nächsten Jahres fest. Wir haben Forspoken im Rahmen einer Hands-on-Demo gespielt und dem neuen Werk der Final-Fantasy-Entwickler auf den Zahn gefühlt. Wirklich viel war über das ambitionierte Open-World-Action-RPG Forspoken bislang noch nicht bekannt. Hier die kurze Zusammenfassung zu allem, was wir über die Story wissen: Die New Yorkerin Frey wird aus unbekannten Gründen in die Fantasiewelt Athia gebracht. Diese steht aufgrund einer bösen Macht, die nur „Der Bruch" genannt wird, vor dem Untergang. Die Bewohner Athias werden getötet oder in Monster verwandelt, die ehemals gütigen Herrscherinnen des Landes wurden zu bösen Magierinnen. Heldin Frey ist jedoch gegen die Auswirkungen des Bruchs immun. Zusätzlich beherrscht sie nach ihrem Sprung in die andere Welt magische Fähigkeiten und gilt deshalb als die letzte Hoffnung Athias. Über die genauen Hintergründe der Protagonistin wissen wir nur Einzelheiten. Sie hat in der realen Welt ihre Eltern verloren und steht, als sie ihr Abenteuer in Athia antritt, kurz vor einem Gefängnisaufenthalt.

Der einzige, den sie noch an ihrer Seite hat, ist ihr treuer Kater Homer. Der Grund ihrer unfreiwilligen Reise liegt noch komplett im Dunkeln. Fest steht aber, dass Forspoken eine etwas andere Schiene fährt als vergleichbare Open-World-Titel.

Rasantes Parkour-Gameplay und effektreiche Kämpfe sollen Freys Abenteuer dynamischer und schneller machen als bei den Genrekollegen. Mithilfe vielseitiger magischer Fähigkeiten bewegen wir uns nicht nur unglaublich fix in der Spielwelt, sondern heizen auch bösartigen Kreaturen ordentlich ein. Genau auf diese Aspekte hat sich unsere Demo konzentriert. Um die Story ging es so gut wie gar nicht. Da müssen wir also noch länger auf genaue Infos warten. Stattdessen haben wir einen kleinen Teil der Welt Athias ohne Städte oder Menschen erkundet und unsere Parkour- und Zauberei-Skills auf die Probe gestellt.

Übung macht den Zaubermeister

Die Demo startete mit einem kleinen Tutorial, in dem wir Freys Fähigkeiten kennenlernen. Da der Abschnitt schon etwas später im Spiel angesiedelt war, verfügt Frey bereits über einige Zauber und Ausrüstungsgegenstände. Das wohl wichtigste Gameplay-Element in diesem neuen, großen Open-World-Titel ist der Magie-Parkour. So bewegen wir uns flink und dynamisch durch die Spielwelt und schlagen Hindernissen ein Schnippchen.



Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Luminous Productions
Hersteller: Square Enix
Termin: 24. Januar 2023



Frey verfügt über ein großes Arsenal an Zaubersprüchen. Das soll für Abwechslung in den Kämpfen sorgen.



Die Zauber werden mit sehr schicken Effekten in Szene gesetzt. Überhaupt hat uns die Grafik beim Spielen der Demo begeistert.

Allerdings ist beim Einsatz die richtige Taktung wichtig. Denn jede Nutzung von Freys Parkour-Fähigkeiten verbraucht einen Teil der Ausdauer. Ist sie leer, sind wir eine Weile lang nicht mehr so mobil und außerdem ein leichteres Ziel für Angreifer. Dank unserer magischen Stärke müssen wir Kämpfe aber nicht scheuen. Die Vielfalt im Kampfsystem ist ein weiteres großes Ding in Forspoken. Frey hat ein riesiges Arsenal an Zaubersprüchen zur Verfügung. Manche helfen im Nahkampf, während andere Gegner aus großer Entfernung attackieren.

Obendrein sind die Sprüche in Typen unterteilt, die unterschiedlich effektiv gegen die Arten von Monstern sind. Weiterhin bieten einzelne Sprüche Variationsmöglichkeiten. Wir können sie etwa unterschiedlich stark aufladen, um diverse Effekte zu erzielen. Oder wir kombinieren sie, um neue, mächtige Kombo-Angriffe zu entfesseln.

In jedem Fall kann Frey während des Kampfes beliebig zwischen den Zaubern wechseln. Jedes Zauberspruch-Set hat dann noch mal Unterkategorien, die wieder jeweils andere Effekte aufweisen. An Möglichkeiten im Kampf sollte es also nie mangeln. Wenn wir uns trotz allem mal in der Klemme befinden, verfügt Frey als letzte Instanz noch über einen besonders starken Special-Move. Der lädt sich mit der Zeit auf und unterscheidet sich auch wieder je nach gewähltem Set. Bei dieser Vielfalt sollte jeder einen Spielstil finden können, der ihm liegt. Um aber alle Zaubersprüche und Gameplay-Möglichkeiten optimal zu nutzen und um jedem Gegner gewachsen zu sein, ist Übung nötig. Das gilt genauso für die Parkour-Running-Sessions durch Athia. Denn auch hier hat Frey Moves in petto, die erst mal erlernt werden wollen. Mit den ganzen Bewegungsoptionen hat Frey den Protagonisten anderer Genre-Vertreter mit einer offenen Welt viel voraus. Forspoken sorgt mit der hohen Laufgeschwindigkeit und viel Vertikalität für ein dynamisches und temporeiches Spielerlebnis.

Parkour mit magischem Twist

Wir können große Lücken überwinden, Wandsprünge vollführen und zeitweise sogar in der Luft laufen. Zusätzlich verfügt Frey über eine Art magischen Enterhaken. Mit dem springen wir über hohe Hindernisse oder minimieren den Fallschaden bei waghalsigen Sprüngen. Mit der Zeit schalten wir immer neue Parkour-Tricks frei. Bei zunehmendem Fortschritt wird außerdem die Ausdauerleiste erweitert. Das macht häufigeren und längeren Magie-Einsatz möglich.

Auch im Kampf ist Freys Agilität sehr nützlich. Sie hilft, Angriffen auszuweichen und Movement-abhängige Spezialangriffe einzusetzen. Die können mit allen möglichen Zaubersprüchen kombiniert werden. Der richtige und



Was die Spielwelt wohl alles bereithalten wird? Ein paar Nebentätigkeiten konnten wir in der Demo bereits ausprobieren.

Dank Freys Magie-Parkour-Fähigkeiten können wir uns blitzschnell durch die weitläufige Spielwelt bewegen.


Freys Zauberkraft basiert hauptsächlich auf den Elementen. Hier greift sie etwa auf die Macht des Wassers zurück.


Während uns das Parkour-Gameplay beim Anspielen bereits viel Spaß bereitete, lässt sich bisher noch gar nicht einschätzen, wie gut die Handlung wird.

flüssige Einsatz des Magie-Parkour ist zwar am Anfang noch ein wenig kompliziert. Mit etwas Übung sorgt die Mechanik aber für eine spaßige und actionreiche Gameplay-Erfahrung beim Erkunden der großen, offenen Welt. Athia ist dabei viel mehr als nur eine Rennstrecke von Ziel zu Ziel. Neben den Monstern, die nahtlos in der Spielwelt auftauchen, gibt es noch viel mehr zu entdecken.

Open World mit Tücken und Spielereien

In Forspoken steckt ein typisches Feature für große Open-World-Spiele: Wenn wir Glockentürme aktivieren, bekommt Frey einen Überblick über die Umgebung. Sie dienen zusätzlich als Schnellreiseziele. Wir können uns später jederzeit dorthin teleportieren. Zusätzlich sind überall in Athia Pilgerzufluchten zu finden. Das sind die einzigen sicheren Orte in der feindlichen Landschaft. Hier ruhen wir uns aus, brauen Heiltränke und rüsten ungestört unser Inventar auf.

Natürlich gibt es auch alle möglichen Sammelgegenstände. Zum Beispiel Loot in Form von Pflanzen und Ressourcen, mit denen wir Ausrüstung upgraden, oder Schatztruhen mit verschiedenen Kosmetikgegenständen, die Attribute verbessern.

Neben der großen Hauptstory erledigen wir nebenbei viele kleinere Sidequests. Das ist natürlich nichts Neues für ein Open-World-Spiel, macht die Welt aber ein Stück lebendiger. Dabei helfen auch die Foto-Spots, an denen wir besonders schöne oder einprägsame Orte festhalten.

Stichwort lebendig: Angst vor dem Alleinsein müssen wir auf der Reise nicht haben. Schließlich haben wir mit unserem Armreif einen treuen und hilfreichen Begleiter an der Seite. Das verzauberte Schmuckstück ziert seit Freys Ankunft in Athia ihren Unterarm. Es ist nicht nur Gesprächspartner, sondern auch eine große Hilfe auf der Reise. Mit ihm scannen wir die Umgebung, er zeigt sammelbare Gegenstände und nahe Feinde an und informiert uns direkt über deren Stärken und Schwächen.


Es macht richtig viel Laune, mit dem Magie-Parkour durch die Welt zu flitzen, springen, an Wänden entlang zu laufen und sogar kurzzeitig zu fliegen.


Ursprünglich stammt die Protagonistin Frey aus New York. In Athia angekomen, verfügt sie aber über besondere Fähigkeiten, weshalb sie die letzte Hoffnung für diese Welt ist.

Forspoken – das R steht für Rollenspiel

Bei Kämpfen ist aber nicht nur die Auswahl der richtigen Zaubersprüche wichtig. Forspoken bietet alle möglichen Rollenspiel-Elemente, RPGs sind schließlich seit jeher Square Enix' Spezialgebiet. Genauso wie Figuren in einem Final Fantasy hat Frey verschiedene Attribute mit unterschiedlichen Werten. Die können wir durch die Ausrüstung anpassen. So erhöhen wir je nach bevorzugtem Spielstil die Parkour-Fähigkeiten, den Angriff oder die Verteidigung. Es gibt zahlreiche Umhänge und Halsketten für Frey zum Sammeln.

Sogar die Zaubersprüche können wir überarbeiten. Auswirkungen und Stärke der Magie sind vom


THANK GOD – IT´S
RACE DAY
IM FREE TV
NITRO.
MOTORSPORT BEI NITRO
ADAC GT MASTERS
HOCKENHEIM
LIVE AB SA 22.10.
ODER STREAMEN AUF RTL+

Design des Nagellacks an Freys Fingern abhängig. Wir können zig verschiedene Muster und Kombinationen sammeln. Das erhöht die ohnehin schon große Auswahl an Kampfmöglichkeiten erheblich. Zusätzlich gibt es einen Fähigkeitenbaum. Dort tauschen wir Mana-Punkte gegen neue Skills. So verbessern wir die Ausdauer, lernen neue Moves und meistern zusätzliche Zauber. Mana bekommen wir entweder durch Levelaufstiege oder wir finden es in leuchtenden Quellen. Die sind überall in der Spielwelt verstreut. Je mehr Fähigkeiten wir im Laufe des Spiels freischalten, desto stärkeren Gegnern können wir uns entgegenstellen.

Neben den normalen, meistens in Gruppen auftauchenden Monstern treffen wir immer mal wieder auf Minibosse. Die sind deutlich stärker und schwieriger zu besiegen. In unserer Session haben wir es mit einem Exemplar zu tun bekommen, das uns schnurstracks zum Game-Over-Bildschirm schickte. Die richtigen Bosse im fertigen Spiel sollen dann noch mal ein ganz anderes Kaliber haben. Ohne die richtige Ausrüstung und einen guten Plan hat es sich schnell ausgezaubert.

Final Fantasy meets Harry Potter – nur ohne Flugbesen

Forspoken versucht, einiges anders zu machen als seine Open-World-Kollegen. Trotzdem lieferte es während unserer Demo genau das gute, freie Gameplay-Gefühl ab, das man von einem Spiel dieses Genres erwartet. Wir konnten uns entweder direkt auf die fünf Hauptmissionen des Abschnitts konzentrieren oder frei die Karte erkunden und Fähigkeiten ausprobieren.

Auf dem Weg zu den Missionszielen kam uns oft was dazwischen. Mal waren es angreifende Monster, mal Schätze, Fotoplätze oder korrumpierte Steinmonumente. Durch die Vielfalt an Ausrüstung, Fähigkeiten und Zaubersprüchen hatten wir die Gelegenheit, viele verschiedene Kombinationen zu testen, und das Herumprobieren mit den Sets hat echt Spaß gemacht.

Der beworbene Effektreichtum der Kämpfe war deutlich zu erkennen. Die Animationen der Angriffe sind spektakulär in Szene gesetzt und sehen richtig gut aus. Es benötigt zwar anfangs Übung, aber die Steuerung ist insgesamt nicht kompliziert. Hier sollte also jeder früher oder später gut reinfinden. Am spaßigsten war die Nutzung von Freys Magie-Parkour. Alles fühlt sich schnell und dynamisch an. An manchen steilen Wänden wurden unseren Fähigkeiten gelegentlich Grenzen gesetzt. Aber die Hindernisse, die wir überwinden konnten, haben sich sehr zufriedenstellend angefühlt.

Durch „den Bruch" wurden manche Menschen in entstellte Monster verwandelt, mit denen wir es im Spiel dann unter anderem aufnehmen müssen.

Viele der Monster im Spiel sind schaurig-schön designt mit zahlreichen Details.

Wir halten also fest: Gameplay-technisch überzeugt Forspoken durch das innovative Bewegungssystem und die große Vielfalt. Die Spielwelt ist abwechslungsreich, die Kämpfe sind effektgeladen. Dank der vielen kleinen versteckten Spielereien sowie unserem redseligen Armreif wurde die Demo nie langweilig. Wir hoffen, dass das auch im fertigen Spiel der Fall ist.

Technisch gab es nichts zu bemängeln. Die saubere Grafik, eine trotz der tollen Effekte stabile Framerate und die kurzen Ladezeiten haben uns wunderbar gefallen. Was uns jetzt noch brennend interessiert, ist die Frage, welche Rolle Kater Homer im Spiel haben wird.

Wenn die Story mit dem gelungenen Gameplay gleichzieht, hat Forspoken das Potenzial, ein klasse Spiel zu werden. Für weitere Informationen müssen wir uns aber noch gedulden, spätestens bis zum 24. Januar 2023. Dann soll das neue Square-Abenteuer auf PC und PS5 erscheinen – und dank Exklusiv-Deal mit Sony für zwei Jahre nur auf dieser Konsole. ❑

NICOLAI MEINT



Dynamisch, effektreich und ambitioniert – wenn die Story auch überzeugt, sieht's gut aus.

Erst gab es bei Forspoken noch viele Fragezeichen. Ich war skeptisch, ob das Konzept der schnellen Fortbewegung in der offenen Welt gut funktioniert. Beim Spielen hat es mich aber überzeugt. Selten hatte ich in einem Open-World-Spiel so viel Spaß damit, einfach nur herumzulaufen, zu springen und zu schwingen. Das Parkour-Gimmick spricht mich wirklich an! Die effektreichen Kämpfe haben das Ganze super ergänzt. Allerdings bin ich immer noch etwas misstrauisch, was den Abwechslungsreichtum innerhalb der Spielwelt sowie den Unterhaltungswert der Story angeht. Der kleine Bereich, den ich in der Demo getestet habe, spiegelt natürlich nicht den Gesamteindruck wider. Einen richtigen Hype löste das Hands-on bei mir nicht aus, aber ich freue mich nun auf jeden Fall auf Square Enix' neues Baby. Mit einer Story á la Life is Strange könnte mich Forspoken dann komplett abholen.

Genre: Survival Horror / Adventure
Entwickler: Ebb Software
Hersteller: Kepler Interactive
Termin: 21. Oktober 2022

Scorn

Etwas Rätseln, etwas Kämpfen, ganz viel Horror: Mit diesem Mix will Scorn zum Release am 21. Oktober überzeugen. Wir haben für die Vorschau reingespielt. **Von:** David Benke

Ein hautloses Etwas reißt sich eine Art Nabelschnur aus dem Bauch. Eine lebendige Waffe ballert auf seltsam entstellte Insektenviecher. Grausam verrenkte Kreaturen versuchen, aus ihren Knochengefängnissen zu entkommen. Die Münder verzerrt, als wollten sie vor Schmerz laut aufschreien. Ihren Lippen entweicht aber kein einziger Laut.

Die bisherigen Szenen, die wir aus Scorn zu sehen bekommen haben, waren vor allem eines: eklig und verstörend. Worum es in dem Horror-Adventure geht, hat sich uns aber auch nach etlichen Trailern noch nicht so wirklich erschlossen. Umso glücklicher waren wir, das Ding kürzlich endlich mal selbst anspielen zu können und uns ein Bild davon zu machen, was uns zum Release am 21. Oktober erwartet. Ein gutes Stück schlauer sind wir durch unsere knapp 45-minütige Hands-on-Session zwar nicht geworden. Wir können aber zumindest schon einmal mit Sicherheit sagen: Scorn wird eines der Horror-Highlights des Halloween-Monats, für das ihr starke Nerven und einen starken Magen mitbringen solltet. Denn die Entwickler von Ebb Software servieren euch definitiv keine leichte Kost.


Zu Spielbeginn ist man erst mal sehr viel zu Fuß unterwegs und erkundet die surreale Welt.

Ein gruseliger Walking Simulator?

Zu Beginn werden wir zunächst in den Prolog geschmissen, um uns so ein wenig mit dem Spiel vertraut zu machen. Das klappt aber eher mäßig. Scorn bleibt auch in den ersten Live-Minuten ziemlich kryptisch: Wir wachen mit unserer nackten Spielfigur irgendwo im Nirgendwo auf, reißen uns aus einer Art Wuchs los, krabbeln auf einen Turm zu und fallen dann einen bröckelnden Abhang hinunter. So richtig blicken wir da immer noch nicht durch.


Beim Level-Design haben sich die Entwickler an den Werken von H.R. Giger orientiert.

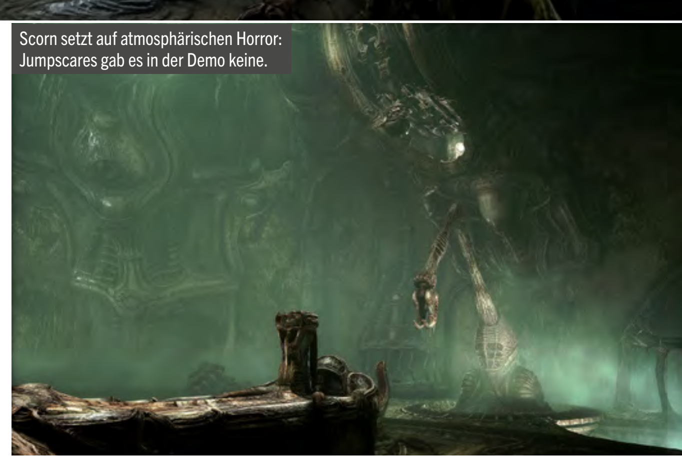
Nach dem kurzen Intro dürfen wir aber wenigstens endlich selbst die Kontrolle übernehmen und uns der Frage widmen: Was genau ist Scorn denn jetzt eigentlich? Am ehesten könnte man den Titel wohl als Horror-Action-Adventure beschreiben, mit einem leichten Hang zum Walking Simulator. Wir sind in unserer Demo nämlich ganz schön viel zu Fuß unterwegs, um erst einmal die Welt zu erkunden und herauszufinden, was man in der eigentlich so macht. Die Entwickler sind sehr sparsam, was grundlegende Informationen angeht. Ihr bekommt weder Missionsmarker gesetzt, noch ein HUD am oberen Bildschirmrand angezeigt. Bei Interaktionen mit Umgebungsgegenständen kriegt ihr nicht einmal gesagt, welche Taste ihr dafür drücken müsst.

Wir wandern also recht ziellos durch die düsteren Gänge, bis wir uns an einem Automaten eine Art Schlüssel an den Arm operieren lassen können. Die Prozedur sieht zwar nicht unbedingt angenehm aus, hat aber angenehme spielerische Konsequenzen: Wir können jetzt endlich weitere Areale der Welt erkunden, zumindest bis wir irgendwann vor der nächsten verschlossenen Pforte zu stehen.

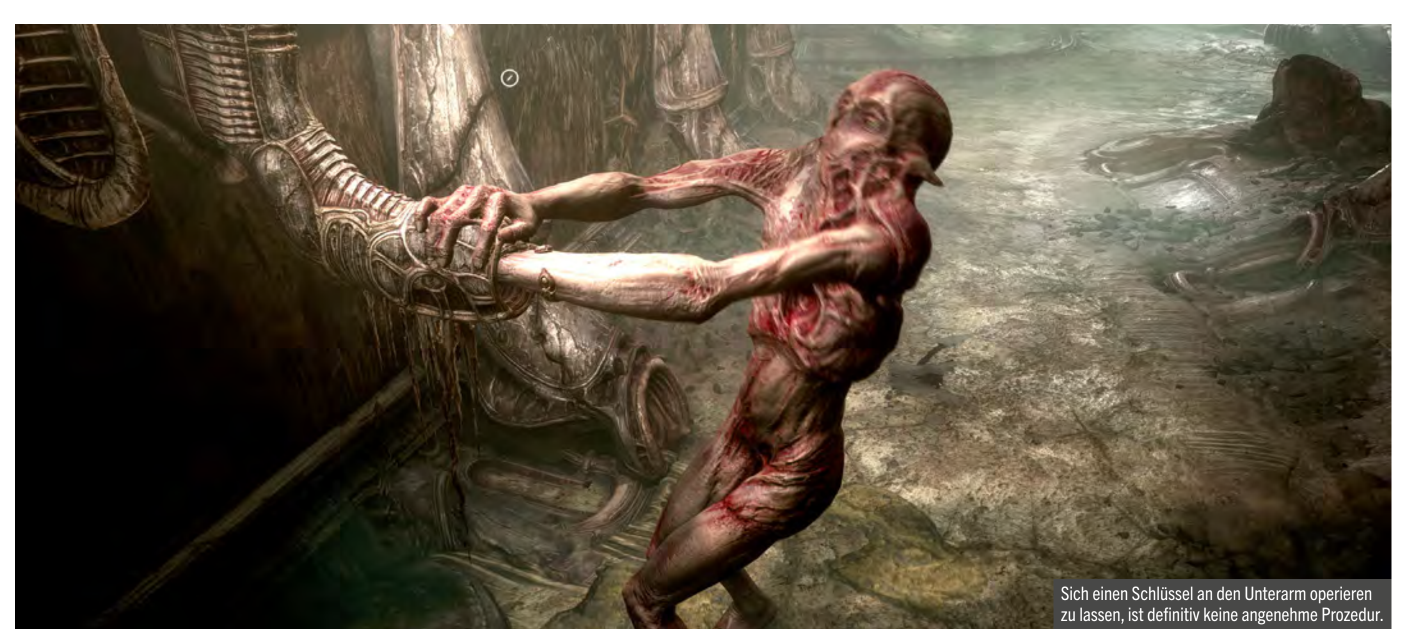
Die Kunst des Horrors

Es heißt also: Weiter durch die Gegend streifen und sich in der verwinkelten Levelstruktur zurechtfinden. Gar nicht mal so einfach ohne eine Karte. Wir fühlten uns in Scorn oft verwirrt und verloren, was von den Entwicklern aber wohl beabsichtigt wurde. Laut offizieller Beschreibung ist die Idee hinter dem Spiel, „in eine fremde Welt hineingeworfen zu werden“. Das kann zwar teilweise schon ein wenig frustrierend werden, zwingt euch aber eben auch dazu, euch mehr mit der stimmungsvollen Umgebung zu beschäftigen.




Scorn setzt auf atmosphärischen Horror: Jumpscares gab es in der Demo keine.

Beim trostlosen Level-Design haben sich die Macher stark an H.R. Giger orientiert. Der Schweizer war unter anderem für den Look des Aliens aus Ridley Scotts gleichnamigem Horror-Filmklassiker verantwortlich und ist vor allem für seine „Biomechanoiden“ bekannt, also morbide Verschmelzungen von organischen und technischen Elementen. Auch beim polnischen Künstler Zdzisław Beksiński hat man sich ein klein bisschen was abgeguckt. Das Ergebnis ist eine seltsam vertraute und gleichzeitig fremde Spielwelt. Einige Gegenstände erkennt man direkt wieder: Klar, das ist ein Aufzug und das hier ist irgendeine Art von Kreissäge. Aber was hat es mit den ganzen obskuren Maschinen auf sich? Warum sind sie hier? Und welchen Zweck


Sich einen Schlüssel an den Unterarm operieren zu lassen, ist definitiv keine angenehme Prozedur.


Unser armes Opfer ahnt ja nicht, dass es gleich auf brutalste Weise geschlachtet wird.

haben sie? Scorn ist ein undurchdringliches Rätsel, ein surrealer Albtraum aus Fleisch und Fasern – so als wäre die gesamte Welt um euch lebendig, eine Entität für sich. Überall pulsieren irgendwelche Adern vor sich hin. Schleim tropft von der Decke. Hautfetzen flattern durch die Gegend. Und auch die Hauptfigur, die aussieht, als sei sie gerade aus einer „Körperwelten"-Ausstellung ausgebrochen, ruft im Spieler ein unbestimmtes Gefühl von Unwohlsein vor.

Gleichzeitig schafft das Spiel aber auch eine erstklassige Atmosphäre, eine Art kosmischen Grusel. Es gibt (zumindest im gespielten Prolog) keine gescripteten Jumpscares, keine adrenalingeladenen Verfolgungssequenzen, in denen ihr vor irgendeinem unmenschlichen Grauen davonlaufen müsstet. Die dauernde Gänsehaut entsteht alleine durch die unheimliche Umgebung. Dadurch, dass man nicht versteht, was abgeht. Und hinter der nächsten Ecke immer direkt das Schlimmste erwartet.

Ein Gefühl der Hilflosigkeit

Dabei hilft nicht nur die Optik, die zusätzlich noch in einen undurchdringlichen Nebel getaucht ist. Auch die Soundkulisse ist enorm gelungen: Scorn arbeitet eher mit spärlicher Musik. Meist habt ihr nicht mehr als ein beunruhigendes, bedrohendes Grollen im Hintergrund. Das ist aber gepaart mit jeder Menge Effekten: dem Knarzen antiker Apparaturen, dem Wind, der heulend durch die Gänge weht, oder dem Schmatzen fleischiger Gegenstände. Diese Mischung lässt euch die Nackenhaare zu Berge stehen.

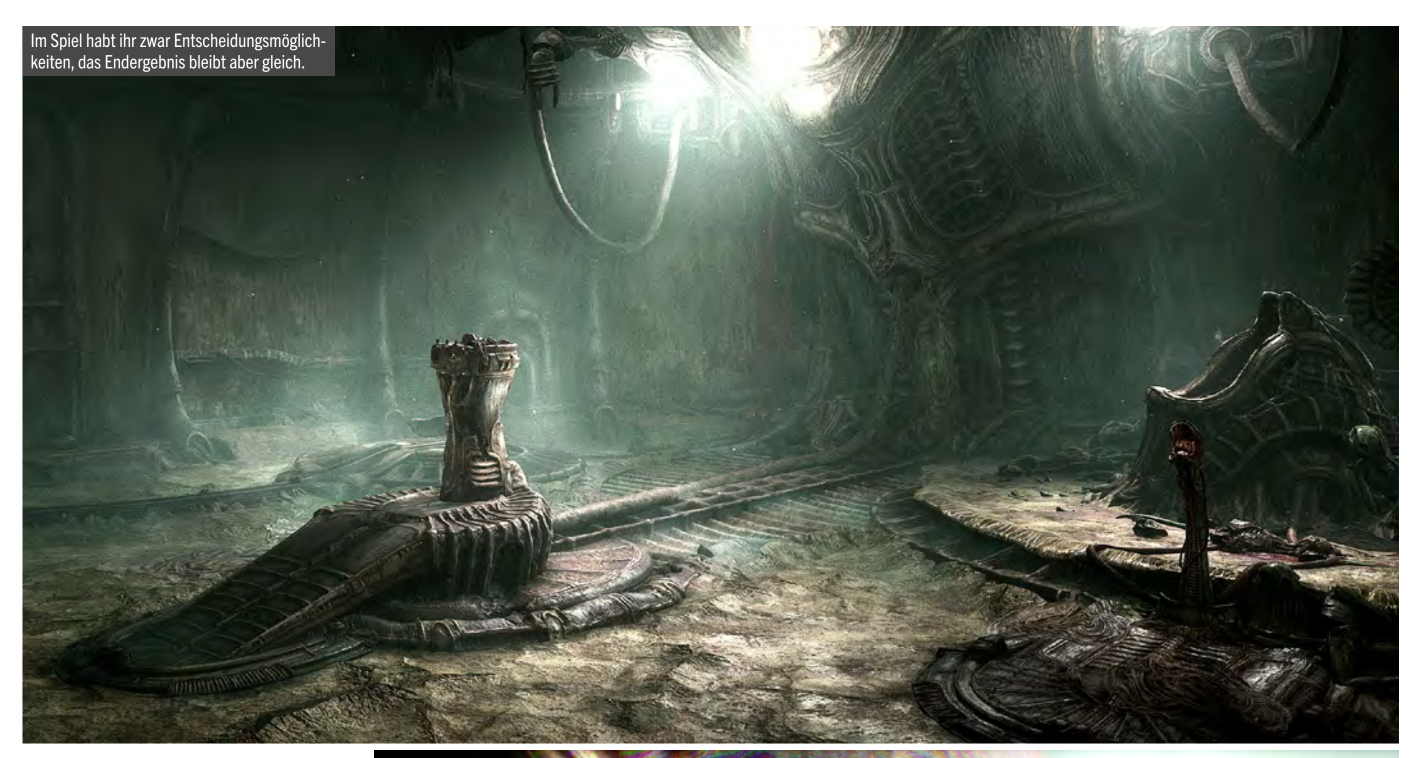
Auch das Gefühl von Hilflosigkeit ist in Scorn ein wichtiger Aspekt. Ihr könntet euch gegen mögliche Gefahren nicht mal wehren! Später gibt es zwar ein paar Waffen, in unserer Demo wurde uns beispielsweise ein lebendiges Gewehr in die Hand gedrückt. Wirklich geballert wird mit den Dingern aber nicht. Scorn ist kein First-Person-Shooter, das haben uns die Entwickler im Rahmen unserer Anspiel-Session noch einmal ziemlich deutlich gemacht.

Von Kopfnüssen und Körperflüssigkeiten

Für spielerische Tiefe sorgen stattdessen vereinzelte Rätsel. Zur Erinnerung: Wir stehen in unserem Fall etwa immer noch vor einer verschlossenen Tür. Für die braucht es einen zweiten Öffner, der sich wiederum nur an einem zweiten linken Arm befestigen lässt. Es geht also auf die Suche nach Frischfleisch! Das holen wir uns aus einer Art Brutnest, in dem mehrere Eier schlummern. Die meisten davon sind allerdings kaputt, sodass wir uns durch ein Schieberätsel erst an die wenigen intakten Exemplare vorarbeiten müssen. Beim Puzzeln ist ein wenig Logik gefragt. Vielleicht auch ein wenig zu viel. In unserer Demo wurde der Abschnitt daher von den Entwicklern übernommen, um Zeit zu sparen und uns mehr vom Spiel zeigen zu können. Am Ende dauerte das Ganze aber immer noch gute fünf Minuten – nicht unbedingt ein gutes Zeichen.

Schließlich landet dann aber eines der Eier in unserem Schiebewagen und wir können einen näheren Blick auf seinen Inhalt werfen: ein menschliches Häufchen Elend,


Die Story von Scorn wird nur mit einzelnen Cutscenes, aber komplett ohne Dialoge oder Texte erzählt.


Im Spiel habt ihr zwar Entscheidungsmöglichkeiten, das Endergebnis bleibt aber gleich.

eingequetscht in eine viel zu kleine Schale. Wimmernd. Verängstigt. Man kann quasi den Schmerz in seinen Augen sehen. Seine Existenz ist nicht mehr als eine nie enden wollende Qual. Über ein Schienennetz karren wir die Kreatur durch die Gegend. Hier und da müssen wir ein paar Weichen umstellen, das ist aber kein Hexenwerk. Am Ende erreichen wir eine Kammer, wo quasi die Extraktion unseres Testsubjekts ansteht.

In der Praxis artet das in ein absolutes Blutbad aus. Der humanoide Klumpen wird mit gnadenloser Gewalt aus seinem Panzer gekratzt, so als wolle man mit einem Melonenlöffel auch noch das letzte bisschen Fruchtfleisch rausholen. Es spritzt auch ähnlich viel rote Flüssigkeit. Wir können daher guten Gewissens attestieren: Scorn hält sich beim Gore nicht zurück. Die USK-Altersfreigabe ab 18 Jahren absolut gerechtfertigt. Die eine oder andere Szene im Spiel wird an etwas zarter Besaiteten nicht spurlos vorbeigehen. Das ist harter Tobak, Nightmare Fuel. Das kann auch mal verstörend sein.


Das Finale von Scorn soll Raum für Interpretationen bieten. Da sind wir ja mal gespannt …

Was habe ich getan?

Besonders, wenn man von den Entwicklern danach gesagt bekommt, dass man sich das Gemetzel auch hätte sparen können, weil es eine alternative Lösung gegeben hätte! Im Spielverlauf werdet ihr nämlich immer wieder mit moralischen Entscheidungen konfrontiert, in denen ihr dann wählen müsst, wie ihr vorgehen wollt. Mit einem reinen Gewissen lässt sich Scorn aber wohl nie abschließen, da braucht ihr euch keine Illusionen machen.

Das Adventure bietet zwar verschiedene Pfade, die führen aber immer zum selben Ziel. Das Spielerlebnis ist also absolut linear. Wie ihr das große Finale nach guten sechs bis acht Stunden Spielzeit deutet, bleibt dann aber wiederum euch überlassen. Ebb Software ließ im Gespräch durchsickern, dass man sich auf kein klassisches Ende einstellen sollte, sondern auf eines, das für jeden Spieler so ein wenig anders sein wird, je nach Interpretation des Gesehenen. Das passt gut zum ohnehin eher unkonventionellen Ansatz des Spiels: Es gibt keine Zwischensequenzen, keine Dialoge, keine lesbaren Sammelgegenstände. Es geht vielmehr darum, die gebotenen Eindrücke zu begreifen und für sich selbst einzuordnen. Eine grundsätzlich spannende Idee, bei der man allerdings schauen muss, wie sie bei der Community ankommt. Die kann sich schon relativ bald selbst ein Bild von Scorn, seiner Geschichte und seinem Gameplay machen. Das First-Person-Horror-Adventure erscheint bereits am 21. Oktober 2022 für den PC via Steam und Microsoft Store und wird direkt ab Launch im Xbox Game Pass enthalten sein. ❑

DAVID MEINT

Dieses Spiel löst in mir enormes Unbehagen aus.

Ich kann vor den Entwicklern von Ebb Software nur meinen Hut ziehen: Scorn ist eines der verstörendsten Spiele, die ich in meiner Zeit als Redakteur anspielen durfte. Das First-Person-Adventure überzeugt mit einer ganz anderen Art von Horror: keine plumpen Jumpscares, keine Chase-Sequenzen, keine Zombies oder anderen 0815-Monster. Alleine das surreale Weltdesign, diese unangenehme Atmosphäre und die Musik- und Sounduntermalung sind genug, um mir einen kalten Schauer über den Rücken zu schicken. Ganz zu schweigen vom ungezügelten Gore! Vom Gameplay bin ich zwar noch nicht endgültig überzeugt. Die etwas langen Rätsel, das viele Laufen und die fehlende Orientierung bergen einiges an Frustpotenzial. Aber trotzdem sehe ich in Scorn eines der vielversprechendsten Grusel-Abenteuer für das kommende Halloween.

Genre: Survival-Horror
Entwickler: Pieces Interactive
Hersteller: THQ Nordic
Termin: TBA

Alone in the Dark

Der Survival-Horror-Urvater feiert seine große Rückkehr! Ob die Moderne ähnlich beherrscht werden kann wie die düsteren Nächte vor Resident Evil oder Dino Crisis?

Von: Maci Naeem Cheema

Eine Third-Person-Kamera, eine tiefgreifende psychologische Gruselerfahrung und ein packender Gameplay-Mix aus Kämpfen, Erkunden und Rätseln. Oder anders gesagt: der Stoff, aus dem Horrorspiele gemacht sind. Man mag es kaum glauben, doch auch weit in der Vergangenheit, bevor es die ikonischen Genre-Größen wie Resident Evil, Silent Hill, Dino Crisis oder Dead Space gab, wurde sich intensiv und stimmungsvoll vor alten Röhrenbildschirmen geschaudert.

Wer erinnert sich nicht gerne an die hakelig ausgeführten Fußklatschen, die man gleich zu Beginn des Horror-Spektakels Alone in the Dark einem dahergelaufenen Ghoul ins Gesicht zimmern durfte? Keiner? Dann liegt das vermutlich daran, dass 1992 eine ganze Weile her ist. Dank THQ Nordic und dem Entwicklerteam Pieces Interactive ist das aber schon bald kein Hindernis mehr. Mit Alone in the Dark erscheint bereits der zweite Reboot nach 2008. Diesmal möchte man sich einerseits dem Original verschreiben und andererseits neben cleveren Ideen auch ein stimmiges Gesamtprodukt mitsamt eigener Geschichte liefern, das dem aktuellen Überfluss an Horror-Einheitsbrei die blutige Stirn bietet. Die Wünsche des Teams sind somit klar, aber kann das auch tatsächlich heute noch begeistern?

Aus Alt macht Neu

Die sich seit 2019 in Entwicklung befindende Neuinterpretation aus dem Hause THQ Nordic setzt auf den Originalteil aus dem Jahr 1992, der damals vom französischen Entwickler Infogrames erschaffen wurde und die Videospielwelt, besonders das Horrorsegment, für immer veränderte. Nach einer Trilogie und einem missglückten Vorstoß in die Moderne im Jahr 2004 setzte man wie bereits erwähnt auf eine Neuauflage der Reihe. 2008 gab es den ersten Reboot von Atari und dem Entwicklerteam Eden Games, eine Horrorgeschichte, die, anders als das Original, auf die Neuzeit setzte.

Der Reboot konnte auf einer Seite mit brillanten Ideen, jeder Menge Risikobereitschaft für Innovation und einem großen Gameplay-Umfang überzeugen – allein mit Blick auf die Entscheidung, ein klassisches HUD über Bord zu werfen und stattdessen einzig innerhalb der Jacke des Protagonisten das Inventar abzubilden. Gleichzeitig war das Riesenprojekt aber befleckt mit einer teilweise fürchterlichen Dramaturgie, einer schlechten Steuerung und Action, die nur wenigen Spaß bereitete – verdammt mutig war das alles dennoch.

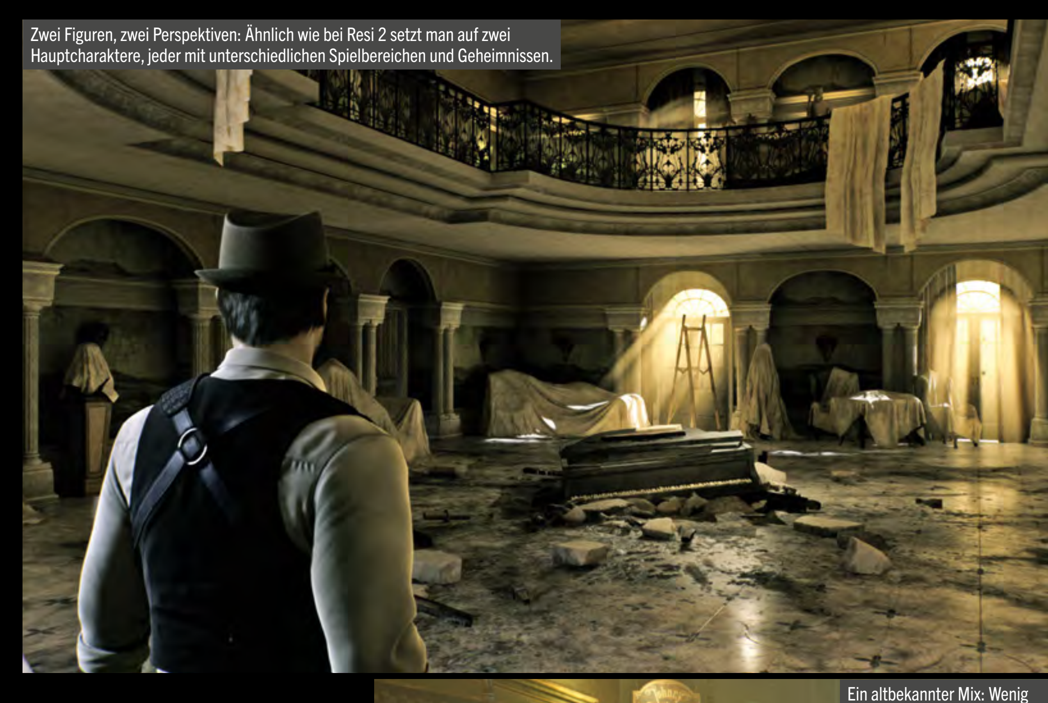


Grusel trifft Third-Person: Beim modernen Comeback setzt man, ähnlich wie ältere Resi-Spiele, auf eine Third-Person-Kamera – wir finden: Gut so!



Reboot 2.0: Nach dem gescheiterten Versuch 2008, der Reihe zu alter Kraft zu verhelfen, gibt sich diesmal THQ Nordic die Ehre. Ob das besser klappt?

THQ Nordic dreht nun die Zeiger wieder ordentlich zurück in die Vergangenheit. In den 1920er-Jahren erfährt die erste spielbare Figur, Emily Hartwood, dass ihr Onkel Jeremy Hartwood innerhalb des Anwesens „Derceto Manor" verschollen gegangen ist – einer Heilanstalt für mental erkrankte, reiche Personen. Mithilfe des Detektivs Edward Carnby, der zweiten Spielfigur, reist Emily zum letzten Aufenthaltsort ihres Onkels, um Antworten zu finden. Nur, um wenig später mit eigenartigen Bewohnern, albtraumhaften Portalen, blutrünstigen Monstern und dem aus den Schatten wachsenden Bösen konfrontiert zu werden. Joa, das klingt alles ziemlich generisch, aber 1992 war das das heißeste Eisen auf dem Gruselmarkt. Die Geschichte orientiert sich zwar an der des Erstlings, Autor Mikael Hedberg (SOMA, Amnesia) möchte aber eine originelle und eigene Handlung erzählen, die selbst Fans des Originals aufs Neue begeistert.



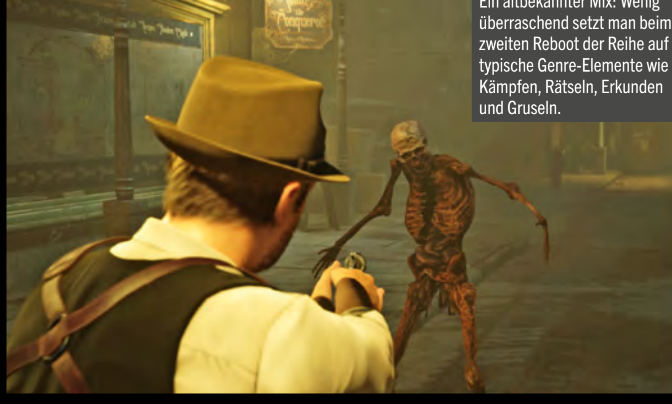
Zwei Figuren, zwei Perspektiven: Ähnlich wie bei Resi 2 setzt man auf zwei Hauptcharaktere, jeder mit unterschiedlichen Spielbereichen und Geheimnissen.

„Ein Liebesbrief an das Original" – reicht das denn?

Ein Horrorspiel, das auf dem modernen Gaming-Markt erscheint, hat natürlich unzählige Vorteile gegenüber eines Kultklassikers aus den 90er-Jahren. Die Grafik ist, wenn gut gemacht, auf einem nahezu fotorealistischen Niveau, die Soundkulisse ein gutes Stück immersiver und die Steuerung zugänglicher und entspannter auszuführen. Ebenso vielversprechend ist, dass man sich auch beim Reboot auf die Zeitepoche der 20er-Jahre und den Handlungsort Louisiana fokussiert. Erfreulich ist auch noch, dass man bei Pieces Interactive der Third-Person-Ansicht treu bleibt und sich nicht für eine Ego-Perspektive entschieden hat.

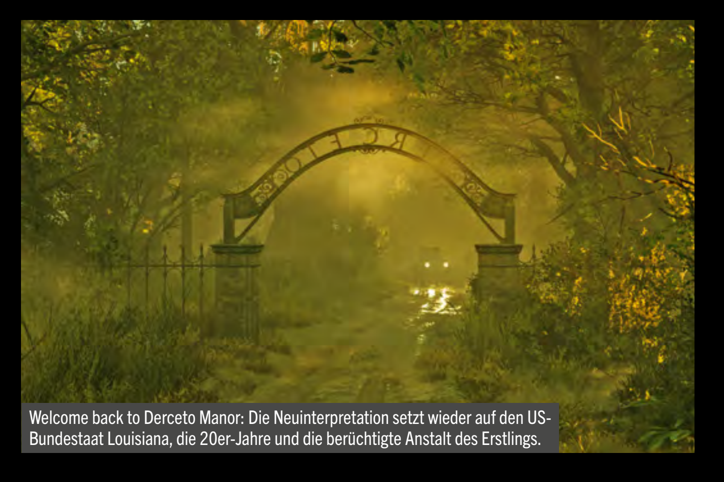
Aber die große Frage, die wir uns während unserer Präsentation gestellt haben, ist, inwieweit man neue Elemente in das überfüllte Genre und die Reihe bringen möchte. Alone in the Dark, egal ob 1992 oder 2008, hatte den Mumm, sich aus dem damaligen Kosmos seines Genres zu bewegen, Dinge auszuprobieren, mit dem Bewusstsein, dass das auch voll nach hinten losgehen kann.

Diesmal hatten wir mehrfach das Gefühl, man würde aus kreativer Sicht die Füße stillhalten, dem Erstling bei jeder Möglichkeit huldigen und Probleme damit haben, die Eigenständigkeit des Werks hervorzuheben. Ja, okay, das Prinzip des Protagonisten-Duos wurde ausgearbeitet und laut den Entwicklern soll es Areale innerhalb von Derceto Manor geben, die wir nur mit einer speziellen Person erkunden dürfen. Somit ergeben sich auch unterschiedliche Story-Elemente, die mehr über die Spielwelt und ihre Heimsuchungen preisgeben. Wer also die gesamte Erfahrung von Alone in the Dark aufsaugen möchte, muss sich vermutlich zweimal bis zu den Credits durchkämpfen. Das als besonders oder innovativ zu bezeichnen, ist dennoch weit hergeholt – Resident Evil 2 lässt grüßen.



Ein altbekannter Mix: Wenig überraschend setzt man beim zweiten Reboot der Reihe auf typische Genre-Elemente wie Kämpfen, Rätseln, Erkunden und Gruseln.

Wenn die Marke, die später Resident Evil inspiriert hat, sich heute einzig und allein mit einem Merkmal frisch halten möchte, das Resident Evil bereits im zweiten Teil abgefrühstückt hat, dann wirkt das nicht sonderlich kreativ. Ein generisches Horrorspiel sorgt im Jahr 2022 nicht mehr für Euphoriesprünge, auch nicht, wenn es sich mit einem kultigen Namen aus der Vergangenheit schmückt. Aber, wer weiß, viel haben wir ja noch nicht gesehen vom Survival-Horrortitel, und vielleicht funktionieren die Mechaniken so gut, dass Alone in the Dark tatsächlich für frischen Wind sorgt. Und auch gut möglich, dass uns im Laufe der Entwicklung noch so manche Überraschung präsentiert wird. ❑



Welcome back to Derceto Manor: Die Neuinterpretation setzt wieder auf den US-Bundestaat Louisiana, die 20er-Jahre und die berüchtigte Anstalt des Erstlings.

MACI MEINT

Ein einfallsloser Pionier auf Abwegen oder ein neuer Genre-Standard?

Ich kann nicht der einzige sein, der die aktuelle Horror- und Grusellandschaft des Videospielkosmos als generisch, unkreativ und stagnierend wahrnimmt? Oder? Allein das diesjährige Summer Games Fest, moderiert von Geoff Keighley, zeigte etliche Horrorspiele mit demselben blutigen Sci-Fi-Setting, den exakt gleichen Mechaniken und auch Story-Elementen, die man schon hundert Mal gesehen, gespielt und verdaut hat – schnarch. Von einer Comeback-Ankündigung des Pioniers Alone in the Dark erhoffe ich mir einfach mehr. Mehr Mumm, mehr Kreativität und mehr „Wow"-Effekt. Man könnte jetzt sagen, ich sei zu kritisch und es wäre ja noch viel zu früh, um solch ein hartes Urteil zu fällen. Das stimmt auch, teilweise zumindest. Aber der Titel befindet sich seit 2019 in der Entwicklung. Und wir sprechen hier über Alone in the Dark, eine Reihe, die in den 90ern und auch Ende der 2000er-Jahre mit originellen Ansätzen erstaunte, auch wenn es viele Probleme gab. Das neue Remake von THQ Nordic wirkt jetzt wie ein generischer Vorstoß ins überfüllte Horrorgenre. Ob es das tatsächlich braucht? Ich bezweifle es, aber mal abwarten.

Genre: Action/Strategie
Entwickler: Blackbird Interactive, Mojang
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 2023

Minecraft Legends

Die Minecraft-Saga geht immer weiter. Im Jahr 2023 veröffentlichen Mojang und Blackbird Interactive einen actionreichen Strategietitel namens Minecraft Legends. Wir bekamen kürzlich erstes Gameplay zu sehen.

Von: Michael Grünwald

Seit über zehn Jahren begeistert Minecraft sowohl junge als auch ältere Leute. Neben dem klassischen Sandbox-Abenteuerspiel des Programmierers Marcus „Notch" Persson gibt es mittlerweile etliche Ableger. Da hätten wir unter anderem den 2015 veröffentlichten Story-Modus und Minecraft Dungeons, ein RPG im Hack&Slay-Stil. Dazu hilft die Modding-Szene seit Jahren mit neuen Grafik-Packs, dass das Franchise langfristig up to date bleibt. Im vergangenen Juni kündigten Mojang und Blackbird Interactive nun ein komplett neues Genre im Minecraft-Universum an.

Im nächsten Jahr soll mit Minecraft Legends ein Action-Strategiespiel erscheinen, das zwar Wiedererkennungswert mit dem Klassiker hat, aber sich dennoch ordentlich in Stil und Gameplay unterscheidet. Wer eine Art Tower Defense oder ein Loot-und-Level-Feuerwerk erwartet, liegt komplett daneben. Legends ist ein echtes Strategiespiel, bei dem wir aktiv feindliche Basen und Festungen mit einer riesigen Horde angreifen dürfen. Nicht nur die actiongeladenen Kämpfe haben uns während der Gameplay-Präsentation fasziniert, sondern auch die lebendige Spielwelt.

Unerwartete Freunde

Die Story bietet zunächst einige Überraschungen: Die Oberwelt lebt in Frieden – neben den üblichen kleinen Städtchen der Dorfbewohner haben es sich auch Zombies in ihren Hütten gemütlich gemacht. Die verschiedenen Gruppierungen scheinen gelernt zu haben, miteinander zu harmonieren. Doch die Ruhe wird durch eine Invasion der im Nether ansässigen Piglins gestört.

Die fiesen Truppen wollen Dörfer in der Oberwelt vernichten und die Bewohner unterdrücken. Um das zu verhindern, kommen wir ins Spiel. Wir schlüpfen jedoch nicht in die Rolle eines besonderen Helden, sondern agieren quasi als Befehlshaber und kommandieren unsere Mitstreiter herum. Sowohl zur Verteidigung als auch beim Angriff auf Festungen der Piglinhorden. Unser Ziel ist es, das Netherportal in der Mitte der gegnerischen Basis zu zerstören.

Vor jedem Spiel wird dazu zufällig eine Map generiert. Die Karte ist Minecraft-typisch eine offene Welt, die jedoch eine Begrenzung hat. Dadurch rücken umso mehr die Kämpfe in den Fokus. Und auf die freuen wir uns bereits besonders, denn das gezeigte Material sieht definitiv nach einer Menge Spaß aus.


Die kleinen Helfer müssen wir in der Spielwelt finden. Diese bauen für uns nämlich Rohstoffe ab, die wir unter anderem zum Errichten einer kleinen Basis benötigen.


Alle mir nach: Nachdem wir genügend Verbündete gefunden haben, können wir sie in unserer Nähe versammeln und gemeinsam den Angriff auf die Piglins starten.

Viele kleine Helfer

Um überhaupt eine schlagkräftige Truppe auf die Beine zu stellen, benötigen wir, wie in Minecraft üblich, etliche Ressourcen. Um das Sammeln müssen wir uns jedoch keine Gedanken machen. Denn das übernimmt für uns eine Art Drohne. Wir müssen die kleinen Helfer in der Spielwelt nur finden, und bekommen fortan die Rohstoffe automatisch in unser Inventar.

Im Interface sehen wir, wie viele dieser Sammler und wie viele Ressourcen wir besitzen. Die Herzchen-Gesundheitsanzeige ist dagegen identisch zum klassischen Minecraft geblieben. Sobald wir genug Rohstoffe haben, können wir eine kleine Basis errichten, um uns auf den nächsten Kampf vorzubereiten. Auch dabei müssen wir nicht stundenlang selbst Hand anlegen, sondern einzig einen geeigneten Platz finden und im Anschluss errichten sich die Gebäude automatisch.

Mit den gesammelten Ressourcen lässt sich außerdem eine Armee aufstellen, die es mit dem gegnerischen Mob aufnimmt. Dabei ist eine gute Mischung aus starken Golems, Fernkämpfern und Heilern hilfreich, um die Verteidigung der Piglins zu durchbrechen.

Mit unserem Pferd und einer Horde von Golems im Schlepptau geht es den Piglins an den Kragen. Unser Ziel ist das Netherportal im Zentrum der Basis.



Natürlich darf auch die Erkundung nicht zu kurz kommen. In Tempeln und Ruinen finden wir mehr Rohstoffe und bessere Ausrüstungsgegenstände.

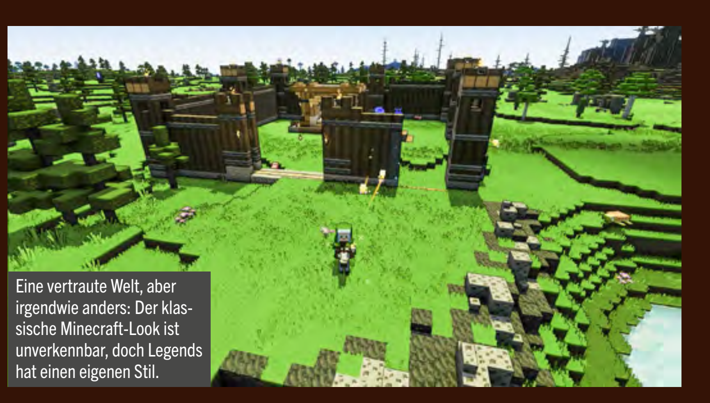
Minecraft, aber anders

Wer den klassischen Grafikstil von Minecraft zu schätzen weiß, wird auch Legends mögen. Die Figuren besitzen den üblichen Look, Dörfer und Natur wirken jedoch aufpolierter im Vergleich zum Klassiker. Insgesamt ist das Strategiespiel deutlich farbenfroher als die restlichen Minecraft-Spiele. Zusätzlich gibt's noch Physik- und Elementeffekte obendrauf. Wir können mit unseren Truppen ganze Mauern und Türme zum Einsturz bringen. Außerdem lassen sich noch Allianzen mit anderen Völkern schließen. Wenn wir die Zombies beispielsweise vor den aggressiven Schweinemenschen beschützen, helfen diese uns im Anschluss beim Angriff auf die Basen der Piglins.

Mehrspieler-Spaß

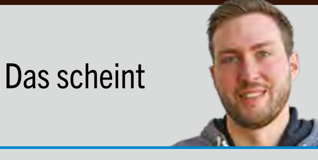
Minecraft-typisch funktionieren die Mechaniken in Legends auch wieder kooperativ. Wir können auf dem PC und den Next-Gen-Konsolen die komplette Kampagne mit bis zu drei Freundinnen und Freunden durchspielen. Dabei werden unter anderem die Ressourcen in einem aufwändigen System geteilt, damit wir unsere Gegner nicht plötzlich überrollen.Auf Playstation 4 und Xbox One lässt es sich zumindest zu zweit gegen die fiesen Piglins antreten. Zudem steht zum Release auch noch ein Versus-Modus zur Verfügung, über den die Entwickler jedoch noch schweigen. Dort können wir wohl andere menschliche Spielerinnen und Spieler herausfordern.

Das bisher gezeigte Material sieht ausgesprochen spaßig aus. Wir sind auf jeden Fall gespannt, wie sich die Mischung aus Minecraft und Strategiespiel in der fertigen Version spielen lässt. Minecraft Legends soll im nächsten Jahr für PC, PS5, PS4, Nintendo Switch, Xbox Series X/S und Xbox One erscheinen. ❏



Eine vertraute Welt, aber irgendwie anders: Der klassische Minecraft-Look ist unverkennbar, doch Legends hat einen eigenen Stil.

MICHAEL MEINT



Minecraft als Strategiespiel? Das scheint tatsächlich zu funktionieren!

Als ich gehört habe, dass nach Minecraft Dungeons nun auch noch ein Minecraft-Titel das Strategiespiel-Genre abdecken soll, war ich doch etwas skeptisch. Nicht, weil Dungeons ein schlechtes Spiel ist und ich es den Entwicklern nicht zutraue, sondern ich mir einfach die Umsetzung nicht vorstellen konnte. Aber was soll ich sagen, Mojang hat es zusammen mit Blackbird Interactive einmal mehr geschafft, das Universum rund um das Klötzchenspiel ein weiteres Stück auszubauen. Natürlich sollte ich mit den Vorschusslorbeeren abwarten, bis das fertige Spiel im Jahr 2023 auf den Markt kommt, doch Legends sieht bereits jetzt nach einer interessanten Mischung aus. Einerseits hat das Spiel immer noch den klassischen Minecraft-Charakter, doch andererseits wirkt das gezeigte Material frisch und abwechslungsreich. Ich bin schon gespannt, was die Entwickler nach Legends auf die Beine stellen. Ein Rennspiel oder doch einen Shooter?

Genre: Adventure
Entwickler: Gearbox Software
Hersteller: 2K Games
Termin: 21. Oktober 2022

New Tales from the Borderlands

Die Entwickler von Gearbox wagen sich erstmals selbst in das Adventure-Genre, haben dazu aber auch ein paar Telltale-Veteranen an Bord. Die ersten Eindrücke sind durchaus vielversprechend.

Von: Matthias Dammes

Mit Tales from the Borderlands lieferte Telltale Games vor mittlerweile fast acht Jahren einen Adventure-Hit ab, der es schaffte, das Borderlands-Universum und seinen typischen Humor in ein neues Genre zu transportieren. Es gilt bei vielen Spielern auch als eines der besten Spiele von Telltale! Wirtschaftlich erfolgreich war der Titel aber nicht. Die Borderlands-Macher von Gearbox Software stehen trotzdem seit jeher zu dem Ableger und haben sogar einige der Figuren prominent in Borderlands 3 untergebracht. Da verwundert es nicht, dass die Entwickler selbst die Fortführung des Adventures in Angriff genommen haben, nachdem das alte Telltale schließen musste. Mit New Tales from the Borderlands kündigten Gearbox Software und Publisher 2K Games im Rahmen der Gamescom kürzlich den neuen Teil offiziell an, der im April dieses Jahres bereits angedeutet wurde. Das Spiel soll bereits am 21. Oktober erscheinen.

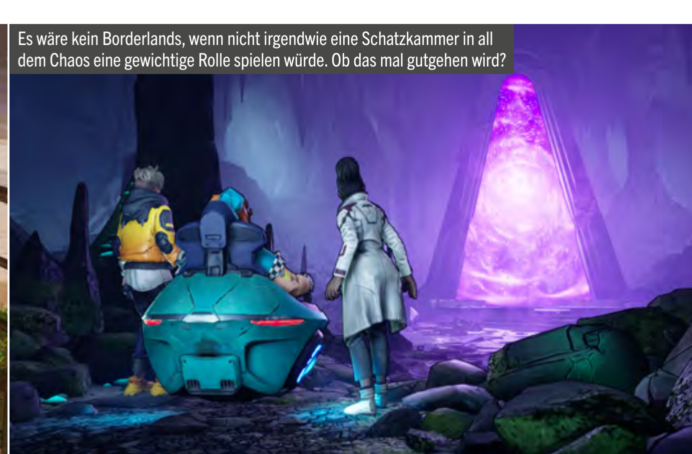
Kein direkter Nachfolger

Von einem Nachfolger sprechen die Entwickler dabei nicht. Wer sich also eine Fortführung der Abenteuer von Rhys und Fiona erhofft, wird enttäuscht. Stattdessen erzählen die Macher eine gänzlich neue Geschichte, mit frischen Hauptcharakteren und Schauplätzen. Es handelt sich also eher um einen Nachfolger im Geiste.

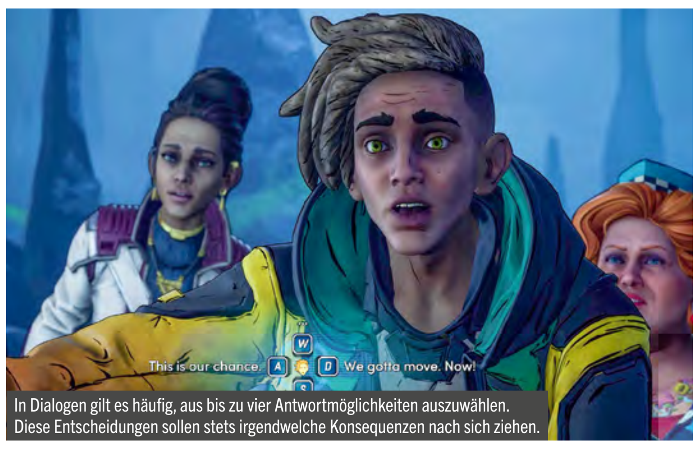
„New Tales from the Borderlands ist ein eigenständiges Spiel mit völlig neuen Charakteren, aber ihr werdet sicherlich hier und da ein paar bekannte Gesichter sehen, darunter auch Rhys“, erklärt James Lopez, der Director of Production bei Gearbox Software im Gespräch. Das Spiel „wird von Gearbox Software entwickelt, hauptsächlich unter der Leitung von Gearbox Quebec – einem unglaublichen Team mit einer langen Geschichte in der Entwicklung von fesselnden Borderlands-Erzählungen. Wir haben uns auch mit wichtigen ehemaligen Mitgliedern des ur-



Fran ist Inhaberin eine Frogurt-Shops in Meridian City und hat zudem eine Vorliebe dafür, böse Buben mit dem Roboarm ihres Hover-Stuhls zu vermöbeln.



Es wäre kein Borderlands, wenn nicht irgendwie eine Schatzkammer in all dem Chaos eine gewichtige Rolle spielen würde. Ob das mal gutgehen wird?



In Dialogen gilt es häufig, aus bis zu vier Antwortmöglichkeiten auszuwählen. Diese Entscheidungen sollen stets irgendwelche Konsequenzen nach sich ziehen.



Ein Beat 'em up mit legendären Borderlands-Figuren. Das ist nur eines der Minispiele, die das Gameplay des Adventures vielfältiger machen sollen.

sprünglichen Telltale-Games-Teams zusammengetan, um die völlig neue Geschichte in New Tales from the Borderlands zu entwickeln. Letztlich sehen wir das Spiel als einen spirituellen Nachfolger, der vieles von dem beibehält, was die Fans am ersten Spiel geliebt haben, und gleichzeitig erforscht, wie wir uns auf neue Weise weiterentwickeln können", so Lopez weiter.

Entscheide dich

Die Geschichte von New Tales from the Borderlands spielt ausnahmsweise nicht auf Pandora, sondern dem Stadtplaneten Promethea, der in Borderlands 3 als einer der Schauplätze diente. Hier begleiten wir die Geschicke von Anu, Octavio und Fran, die von den Entwicklern als liebenswerte Loser bezeichnet werden. Anu ist eine selbstlose Wissenschaftlerin, Octavio ihr gewiefter Bruder und Fran die ungestüme Inhaberin eines Frogurt-Shops. Während einer Invasion des Waffenherstellers Tediore erleben die drei den wohl schlechtesten Tag ihres Lebens. Eine Schatzkammer, der Schlüssel und das dazugehörige Kammermonster spielen natürlich eine Rolle.

Im Gameplay-Abschnitt, den uns die Entwickler vorführen, ist das Trio auf der Flucht vor den Schergen der Tediore-Corporation. Die Truppe hat vor, den Kampfhandlungen durch die Kanalisation zu entkommen. Dabei gibt es Diskussionen über das beste Vorgehen, sollte es zu Feindkontakt kommen. Das verschafft uns die Gelegenheit, einen ersten Eindruck vom Dialogsystem zu gewinnen. Wie gewohnt gilt es, in Gesprächen Entscheidungen zu treffen. Für welche der drei Figuren wir das Urteil fällen, kann sich während eines Dialogs mehrmals ändern.

Während einige der Entscheidungen auf den ersten Blick nur festlegen, was der jeweilige Charakter sagt, haben andere auch Auswirkungen auf den Spielverlauf. Entscheiden wir uns in der Kanalisation für das Schleichen oder den direkten Angriff, beeinflusst das, wie sich der folgende Abschnitt spielt. Insgesamt möchten die Entwickler den Entscheidungen des Spielers deutlich mehr Gewicht beimessen. „Bei der Entwicklung des Spiels haben wir das Wahlsystem erweitert. Wir wollen, dass sich jede Entscheidung, die du triffst, folgenreich anfühlt, und mit fünf möglichen Enden werden die Spieler entdecken, wie sich Entscheidungen, die sie im Laufe ihres eigenen Abenteuers treffen, auf den Werdegang eines jeden Charakters auswirken", erklärt uns James Lopez.

Zeit für ein Duell

Kleinere Quick-Time-Abschnitte, in denen wir Tasten und Richtungen zur richtigen Zeit eingeben müssen, sind wieder dabei. Obendrein haben sich die Entwickler diverse Minispiele ausgedacht, um das Gameplay abwechslungsreicher zu gestalten. Eines davon ist das sogenannte Vaultlander-Minispiel. Offensichtlich sind die Bewohner des Borderlands-Universums ganz scharf darauf, die Minifiguren von berühmten Persönlichkeiten zu sammeln – und damit automatisch auch wir, die Spieler. Diese Vaultlander kann man sich von anderen Sammlern aber nur im glorreichen Kampf verdienen. Zu Beginn eines solchen Duells wählen wir aus, mit welcher unserer Miniaturen wir antreten wollen. In der Demo standen unter anderem Zane, Amara und Vasquez zur Auswahl. Jede Figur verfügt über andere Angriffs- und Verteidigungswerte.

Der eigentliche Kampf zwischen den beiden Figuren wird ähnlich wie in einem Beat 'em up dargestellt. Allerdings sind die Kampfmöglichkeiten dann doch eher beschränkt: Mit einer Taste wird zugeschlagen, außerdem müssen wir Attacken ausweichen. Am Ende kommen Tastenkombinationen zur Ausführung eines Finishers dazu. Eine nette Abwechslung, die aber niemanden vor große Herausforderungen stellen dürfte. Allerdings könnte die Jagd nach den verschiedenen Figuren durchaus motivieren, besonders, wenn man all seine Borderlands-Lieblinge haben möchte.

James Lopez erklärt uns weiter zu den Minispielen: „Wir haben mehrere Minispiele eingebaut, darunter ein Vaultlander-Minispiel, bei dem der Spieler in zufälligen Begegnungen mit Plastikfiguren kämpfen muss, wobei der Spieler die gegnerische Figur angreifen und ihr ausweichen muss. Andere Minispiele reichen vom Lösen einfacher Rätsel bis zu Point-and-Click Quick-Time-Events. Es gibt auch einige verrückte Spiele, aber ich möchte nichts verraten".

Im Gespräch mit den Entwicklern wird zudem deutlich, dass sie längst nicht alle Gameplay-Aspekte von New Tales from the Borderlands gezeigt haben. Neben linearen Arealen, wie der gezeigte Weg durch die Kanalisation, wird es auch weitläufige Gebiete geben, die wir erkunden und in denen wir interessante Dinge entdecken. Und sicher treffen wir erneut bekannte Gesichter. Ein Wiedersehen mit Rhys wurde im auf der PAX veröffentlichten Charakter-Trailer ja bereits angeteasert. ❑


Anu ist Wissenschaftlerin und absolut kein Freund des ständigen Blutvergießens in ihrer Welt. Nur leider lebt sie halt im Borderlands-Universum.

MATTHIAS MEINT



Eine weitere Geschichte von unermesslichem Reichtum und unvorstellbaren Gefahren.

Ich bin seit jeher großer Fan des Borderlands-Universums, daher finde ich es super, dass Gearbox nach dem Ende von Telltale die Adventure-Ableger selbst weiterverfolgt. Allerdings finde ich es ziemlich schade, dass sie nicht dort anknüpfen, wo der erste Teil aufgehört hat. Das mysteriöse Ende von Rhys und Fiona ließ sehr viele Fragen offen. Vor allem, da Rhys in Borderlands 3 auftauchte, ohne dass in irgendeiner Weise erklärt wurde, was mit ihm und seiner Begleiterin geschehen war. Das ist verschenktes Potenzial, was sicher einige Fans des Vorgängers abschrecken wird. Ich werde Anu, Fran und Octavio aber eine Chance geben. Ihr Abenteuer scheint in jedem Fall intensiv und chaotisch zu werden. Ich begrüße zudem die Anstrengungen von Gearbox, mehr spielerische Abwechslung in das Genre zu bringen.


Auch Schwertmeisterin Carla ist wieder mit dabei. Richtige Beleidungsduelle gibt's diesmal aber leider nicht.

Return to **Monkey Island**

Ron Gilbert setzt seine Kultserie fort. Charmant, herzlich, voller Nostalgie. Doch zum Meisterwerk reicht es nicht.

Von: Felix Schütz



Genre: Adventure
Entwickler: Terrible Toybox
Hersteller: Devolver Digital
Termin: 19. September 2022
Preis: ca. 23 Euro
USK: ab 6 Jahren

Es ist das Adventure-Comeback des Jahres: Nach über drei Jahrzehnten (!) kehrt Ron Gilbert wieder zu seiner kultigen Piratensaga zurück und serviert den Fans ein brandneues Monkey Island. Also ein klassisches, abgefahrenes Karibikabenteuer im Point-and-Click-Stil, das an viele alte Lucas-Arts-Tugenden anknüpfen soll. Mit an Bord: liebgewonnene Charaktere, vertraute Schauplätze, jede Menge Geisterpiraten, Voodoo-Magie, verborgene Schätze, schlechte Manieren, fröhliche Musik. Und natürlich der kultigste aller Videospielpiraten: Guybrush Threepwood. Doch kommt es an die Originale ran? Setzt es vielleicht sogar neue Akzente? Und wie wirkt sich der kontroverse Grafikstil auf den Spielspaß aus? Wir haben Return to Monkey Island gleich zweimal durchgespielt.

Nostalgie ist nicht alles

Obwohl die Story ein paar faustdicke Überraschungen auf Lager hat, ist der Großteil des Spiels um eine simple Grundidee gestrickt: Guybrush, mittlerweile spürbar gereift, startet wieder einen Anlauf, um ein für alle Mal das Geheimnis von Monkey Island zu entdecken. Dass er sich dabei ein Kopf-an-Kopf-Rennen mit seinem Erzfeind LeChuck liefert, versteht sich fast von selbst. Und auch sonst wird nicht an Nostalgie gespart, man verbringt zum Beispiel wieder viel Spielzeit auf Mêlée Island, also der Hauptinsel aus dem allerersten Teil. Die hat sich im Laufe der Jahre natürlich verändert. So hat der Kartenzeichner Wally hier nun seinen Shop eröffnet, die ehemals „Schrecklich Wichtigen Piraten“ mussten ihren Platz in der Scumm Bar räumen und auch in der Gouverneursvilla weht nun ein frischer Wind (mit bekanntem Gesicht). Alles in allem ist das eine sympathische Mischung aus alt und neu, als Fan fühlt man sich direkt

zu Hause. Allerdings hätten wir uns gewünscht, endlich mehr von Melée Island zu sehen und neue Bereiche der Insel zu erkunden. Doch daraus wird leider nichts, im Grunde besuchen wir die gleichen Schauplätze wie vor 32 Jahren und genießen dabei keinerlei Freiheiten. Eine verpasste Chance.

Natürlich bereist ihr später aber auch ganz neue Orte, etwa das verschneite Brrrr Muda oder das das Tropenparadies Scurvy Island, auf dem Elaine eine riesige Limettenplantage aufgebaut hat. Auch Terror Island, eine Insel wie aus einem Horrorfilm, zählt zu den neuen Schauplätzen. Das alles sind zwar willkommene Tapetenwechsel, allerdings sollte man hier nicht zu viel erwarten: Auch in diesen Gebieten gibt es erstaunlich wenig zu entdecken, manche Inseln bestehen zum Großteil nur aus Bildschirmen, die absolut nichts zum Gameplay beitragen. Stattdessen schicken euch die Entwickler lieber wieder an alte Schauplätze zurück, zum Beispiel werdet ihr euch häufiger auf LeChucks Schiff umsehen müssen und auch Mêlée Island wird in der zweiten Hälfte aufgewärmt. Das ist zwar nicht schlecht und passt gut zum Puzzle-Design, doch etwas mehr Abwechslung hätte es für unseren Geschmack ruhig sein dürfen.



Wie es der Name schon vermuten lässt, sprüht das Spiel nur so vor Nostalgie.

Eher amüsant als lustig

Auch in Sachen Humor ziehen die Entwickler nicht alle Register. Es gibt zwar massenhaft Zoten und Anspielungen, doch so richtige Knaller sind uns nicht untergekommen. Das reicht zum Schmunzeln, aber nicht zum herzlichen Lachen. Gerade die ersten drei Monkey-Island-Spiele wirken im Vergleich deutlich scharfzüngiger, schlagfertiger und schlichtweg witziger als der jüngste Teil.

Charmant ist das Ganze natürlich trotzdem, auch dank der ausgezeichneten englischen Sprecher. Ganz vorne mit dabei: Dominic Armato, der Guybrush schon seit 1997 seine unverwechselbare Stimme leiht. Deutsche Sprachausgabe gibt es allerdings nicht, ihr müsst also mit Untertiteln und übersetzten Texten vorliebnehmen. Wer so eine geniale deutsche Vertonung wie in Curse of Monkey Island erwartet, guckt in die Röhre.

Noch mal nach der signierten Planke fragen
Die Planke anstupsen

Das neue Interface zeigt direkt an, welche Aktionen eure Mausklicks bewirken.

Mit Schwert und Verstand

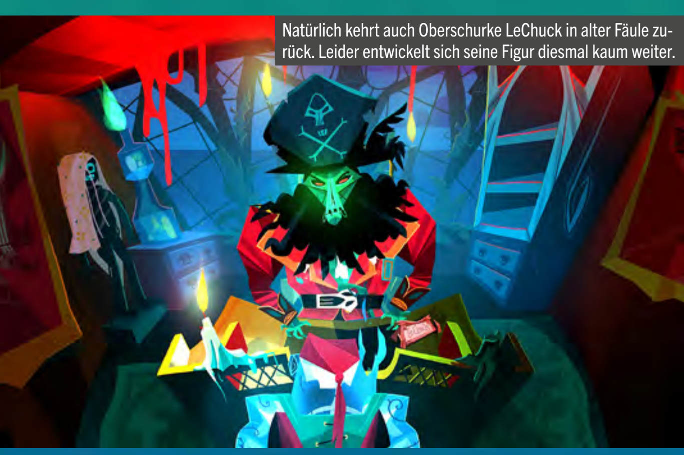
Bei den Puzzles erwartet euch endlich wieder ordentliche Adventure-Kost nach dem klassischen Lucas-Arts-Schema. Das hat schon in Thimbleweed Park unheimlich Spaß gemacht und funktioniert auch hier wieder prima: Ihr führt ausführliche Dialoge, erhaltet mehrere Aufgaben auf einmal, sammelt Hinweise und Tipps. Und natürlich wird wieder alles eingesackt, was nicht niet- und nagelfest ist: Messer, Schlüssel, Schaufeln, Voodoo-Zeugs, Fische, Dämonenpfeffer und vieles mehr kommen bei verschiedensten Puzzles zum Einsatz, die sich ordentlich in die Handlung einfügen und auch nie zu knifflig geraten. Was genau zu tun ist, wird diesmal in einer Aufgabenliste erfasst, die ihr jederzeit einsehen könnt. Dadurch (und durch einen sympathischen Story-Kniff) findet man jederzeit gut zurück ins Spiel, selbst wenn man es mal ein paar Tage lang liegen lässt.

Ein bisschen Kritik gibt's lediglich für ein paar Puzzles, die mehrfach zum Einsatz kommen. Ihr müsst zum Beispiel häufig Schlösser untersuchen und die passenden Schlüssel anfertigen lassen, was immer nach dem gleichen Muster abläuft. Da stellt sich dann das Gefühl von Wiederholung ein. Außerdem müsst ihr manchmal in alte Räume zurückkehren, wo dann plötzlich neue, wichtige Items rumliegen – das kommt zwar nicht oft vor, kann aber auch mal nerven.

Super dagegen: Wie schon in Monkey Island 2 und 3 gibt's auch hier wieder zwei Schwierigkeitsgrade. Wir haben für diesen Test den harten Modus durchgespielt, der mehr und kniffligere Rätsel bietet als der Einsteigermodus, aber trotz-



Das Inventar erlaubt keine falschen Kombinationen und nimmt euch damit viel Klickarbeit ab.


Natürlich kehrt auch Oberschurke LeChuck in alter Fäule zurück. Leider entwickelt sich seine Figur diesmal kaum weiter.



Der Humor ist allgegenwärtig, fällt diesmal aber nicht so scharfzüngig aus wie in den ersten drei Spielen.


Trotz des schlichten 2D-Grafikstils fallen manche Locations wieder sehr stimmungsvoll aus.

dem nie überfordert. Falls ihr euch also nicht sicher seid, welchen Modus der richtige für euch ist, raten wir definitiv zur schwierigen Variante! Und solltet ihr doch mal partout nicht weiterkommen, wartet im Inventar nun ein Buch mit mehrstufigen Rätselhilfen auf euch.

Knobeln mit Komfort

Auch eine praktische Hotspot-Anzeige ist diesmal mit an Bord, ihr braucht den Bildschirm also nicht mehr mühsam absuchen wie in Thimbleweed Park. Überhaupt spielt sich Return to Monkey Island wesentlich moderner als die früheren Teile, was man sofort an Guybrushs Lauftempo merkt: Schon im Normalfall ist unser Lieblingspirat äußerst flott unterwegs, doch per Doppelklick rast der Gute förmlich über den Screen – das sieht dann zwar nicht elegant aus, sorgt aber zumindest für kurze Laufwege.

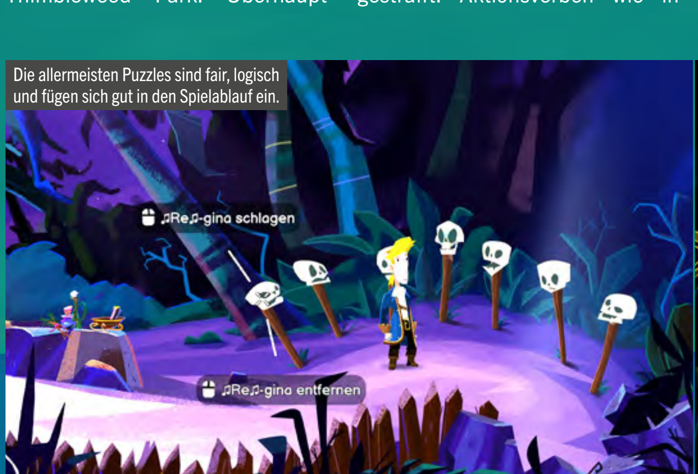
Egal, ob wir gerade etwas sammeln, untersuchen, austüfteln oder kombinieren, die Point-and-Click-Steuerung wurde merklich gestrafft. Aktionsverben wie in Thimbleweed Park findet ihr hier nicht. Stattdessen werden die beiden Maustasten je nach Hotspot unterschiedlich eingesetzt. Oft steht der linke Mausklick einfach für „untersuchen" und der rechte für eine vorgeschriebene Aktion wie nehmen, benutzen oder ansprechen. Außerdem bekommt ihr Guybrushs Gedanken zu vielen Hotspots gleich angezeigt – dadurch ist oft schon vor dem Klicken klar, was er eigentlich im Sinn hat. Auch im Inventar wurde ausgemistet, wenn ihr hier einen Gegenstand auswählt, erkennt ihr nun gleich am Cursor, ob ihr etwas kombinieren könnt oder nicht. Zeitaufwendiges Rumprobieren fällt flach. Allerdings geht damit auch ein bisschen Charme der früheren Teile verloren, denn das Interface nimmt uns hier fast schon zu viel Denkarbeit ab. Auch so witzige Ideen wie in Curse of Monkey Island, in dem man einfach mal ein bisschen Helium einatmen konnte, finden sich hier nicht – die Steuerung lässt solchen herrlichen Quatsch nämlich gar nicht erst zu.

Umfang und Extras

Ein Nebeneffekt des flotteren Spieldesigns: Das Abenteuer könnte einem kürzer vorkommen, als es tatsächlich ist. Je nachdem, wie lange man an den Aufgaben knabbert, dürftet ihr sieben bis zehn Stunden beschäftigt sein, zumindest auf dem schweren Modus. Echte Rätselprofis sind vielleicht schon schneller durch, doch für ein klassisches Adventure geht der Umfang trotzdem absolut in Ordnung.

Etwas mehr Spielzeit könnt ihr übrigens noch mit den kleinen Quizkarten rauskitzeln, die zufällig in manchen Screens verteilt werden (die Staubkörner aus Thimbleeed Park lassen grüßen). Wenn ihr die Quizkärtchen einsammelt, werden die Dinger automatisch in eurem Rätselbuch eingeheftet. Die Fragen sind zum Teil ziemlich knifflig und richten sich klar an Monkey-Island-Experten, sind aber nie verpflichtend, da sie auf das eigentliche Spiel keinerlei Auswirkungen haben. Sie schalten lediglich Achievements frei und dazu noch ein Easter Egg, in dem Guybrush für sehr kurze Zeit eine Bonusinsel erkunden kann. Spielerisch ist das alles aber unbedeutend.

Wer die Vorgänger nicht mehr so richtig im Gedächtnis hat, kann sich im Hauptmenü ein Fotoalbum anschauen, um ein paar Erinnerungen aufzufrischen. Dazu noch ein kleiner Tipp, sobald ihr das Spiel durchgespielt habt: Schaut euch das Album unbedingt erneut an, denn nach dem Abspann wartet hier ein kleines Extra auf euch! Und wo wir schon bei Extras sind, werft auch mal einen Blick ins Optionsmenü und aktiviert dort die Einstellung „Writer's Cut". Dahinter verbirgt sich nämlich kein Audiokommentar der Entwickler, sondern zusätzliche, optionale Dialoge. So begegnet ihr dann zum Beispiel gleich im ersten Akt den Piraten-Anführern und könnt mit



Die allermeisten Puzzles sind fair, logisch und fügen sich gut in den Spielablauf ein.



Die englischen Sprecher sind ausgezeichnet. Deutsche Sprachausgabe gibt es aber leider nicht.


In überraschend vielen Bildschirmen gibt es leider nur wenig zu tun oder zu entdecken.

ihnen über vergangene Zeiten plaudern. Ohne aktivierten Writer's Cut tauchen die Anführer dagegen erst viel später auf.

Kantige Karibik

Über die kontroverse Grafik mit ihrer betont schlichten Märchenbuch-Optik wurde schon vor dem Release heftig diskutiert. Auch im Test wird deutlich, was die Trailer schon vermuten ließen: Viele Animationen wirken eher schlicht als detailverliebt und die Qualität der Cutscenes ist weit von dem entfernt, was man zum Beispiel in Curse of Monkey Island geboten bekam. Natürlich sollen Entwickler ihre Werke ganz nach ihren eigenen Vorstellungen gestalten, anstatt sich an unerreichbaren Fan-Wünschen entlangzuhangeln. Ob einem das Ergebnis dann aber gefällt, steht auf einem ganz anderen Blatt. Wir finden: Die detailarme Grafik entfaltet hier und da ihren ganz eigenen Charme, gerade die Gesichter sind in manchen Szenen überraschend ausdrucksstark. Ein liebevoll gepixelter Retro-Stil oder ein schickes Cartoon-Design wäre uns aber trotzdem wesentlich lieber gewesen.

Zumindest an der Musikuntermalung dürften sich aber nur die wenigsten stören, denn die ist so hübsch geworden wie erwartet. Die originalen Komponisten Michael Land, Peter McConnell und Clint Bajakian sind wieder mit an Bord und bringen viele bekannte Melodien aus den Vorgängerspielen zurück. Das klingt grundsätzlich toll, wenn auch etwas unauffällig im Vergleich zu Guybrushs früheren Abenteuern. Hier und da hätten wir uns auch etwas aufwendigere Tracks wie in Curse of Monkey Island gewünscht, das in dieser Hinsicht immer noch das Highlight der gesamten Monkey-Island-Serie bleibt.

Das „echte" Monkey Island 3?

Eine wichtige Frage, die uns schon seit der Ankündigung beschäftigt: Wo ordnet sich Return to Monkey Island überhaupt ein? Ron Gilbert hatte vorab versprochen, dass das Spiel an das kontroverse Ende des zweiten Teils anknüpft. Gleichzeitig sollen aber auch alle Nachfolger danach erhalten und Teil der Lore bleiben. Ist das also ein Monkey Island 3a? Oder eher Monkey Island 6? Das zu beantworten, wäre ein dicker Spoiler, darum verraten wir nur so viel: Die Entwickler haben tatsächlich einen sympathischen Weg gefunden, um ihr Spiel so in die Serie zu quetschen, dass es am Ende halbwegs Sinn ergibt!

Das heißt aber nicht, dass alles wirklich perfekt zusammenpasst. Kenner von Monkey Island 2 und Curse of Monkey Island dürften sich vor allem zu Beginn über manche Entscheidung wundern, ein paar Details werden nämlich einfach unter den Tisch gekehrt oder ausgeblendet. Erst nach dem Durchspielen werden viele Dinge klarer, auch weil man spätestens hier merkt: Den Autoren geht es nicht darum, nur ein lustiges Piratenabenteuer zu erzählen. Es ist diesmal auch eine Geschichte, die vom Erzählen selbst handelt. Das Finale ist auch deshalb ein Fall für sich: Es ist nicht unbefriedigend, aber definitiv unkonventionell und trifft sicher nicht jedermanns Geschmack. Denn es trägt eindeutig die Handschrift von Ron Gilbert, der gerne mit Erzählstandards bricht und von einem „Happy End" seine ganz eigenen Vorstellungen hat. Anders als in Thimbleweed Park hat uns das Ende diesmal aber trotzdem ziemlich gut gefallen, auch dank der allerletzten Einstellung, die uns richtig ans Herz ging. Und das kann man nun wirklich nicht über jedes Adventure sagen. Monkey Island mag reifer geworden sein und vieles hat sich verändert – doch manche Qualitäten bleiben eben zeitlos. ❑



Guybrush und Elaine wirken diesmal deutlich reifer und unaufgeregter als in den Vorgängerspielen.

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

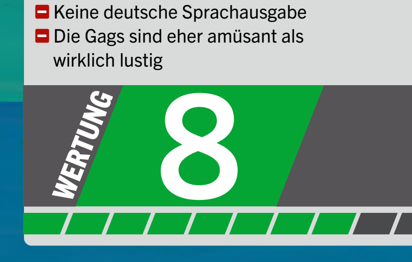


Sympathisches Comeback für meinen Lieblingspiraten.

Ist Return to Monkey Island das lang erwartete Meisterwerk, mit dem die Serie wieder zu alter Stärke findet? Ich sage: nein. Für mich ist es einfach nur das, was die Entwickler vorab versprochen hatten: Ein sympathisches, klassisches Point-and-Click-Abenteuer, das sich auf alte Tugenden besinnt, aber deshalb nicht in der Vergangenheit hängen bleibt. Was Handlung, Gags und Schauplätze betrifft, haben die drei ersten Serienteile klar die Nase vorn, hier verschenken die Autoren leider massig Potenzial. Trotzdem macht das Abenteuer von vorn bis hinten Laune, denn es spielt sich rund und bis auf ein paar Wiederholungen sind die Rätsel auch gut ausbalanciert. Was mich aber erstaunt, ist die Art, wie Gilbert und Grossman ihre Geschichte erzählen. Anfangs war ich nicht mit jeder Entscheidung glücklich und das eigenwillige Ende hat mich wieder mal eiskalt erwischt. Doch je länger ich darüber nachdenke, desto besser gefällt es mir. Eine gute Wertung ist darum ohne Weiteres drin, doch eine uneingeschränkte Empfehlung kann ich schon allein wegen der Grafik nicht geben: Mir persönlich war das eigenwillige Design nach einer Weile ziemlich egal, weil ich mich lieber auf die Puzzles konzentriert habe. Es lässt sich aber nunmal nicht leugnen, dass wir Monkey Island schon viel, viel schicker erlebt haben. Trotzdem rate ich jedem Fan, dem Spiel eine Chance zu geben und sich nicht von der Optik abschrecken zu lassen. Ein neues Monkey Island aus der Feder von Ron Gilbert erscheint schließlich nicht alle Tage.

PRO UND CONTRA

- ➕ Grundsympathisches, klassisches Abenteuer, das sich gelungen in die Serie einreiht
- ➕ Tolle englische Sprecher
- ➕ Dicker Nostalgiebonus
- ➕ Schlanke Point-and-Click-Steuerung
- ➕ Überwiegend gutes, faires Puzzle-Design ohne Frustgefahr
- ➕ Hotspot-Anzeige und eingebaute Rätselhilfe
- ➕ Gute Musikuntermalung
- ➕ Fairer Preis (23 Euro)
- ➕ Eigenwilliges, herzliches Finale …
- ➖ … das vieles unbeantwortet lässt und manche Fans enttäuschen wird
- ➖ Detailarmer, gewöhnungsbedürftiger 2D-Grafikstil
- ➖ An mehreren Orten gibt es überraschend wenig zu entdecken
- ➖ Ein paar unnötige Wiederholungen
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe
- ➖ Die Gags sind eher amüsant als wirklich lustig



PC Games HIT-AWARD 9/10

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: The Outsiders
Hersteller: Funcom
Termin: 15. September 2022
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 16 Jahren

Metal: Hellsinger

Reiße, zerfetze und headbange bis es vollbracht ist, Hellsinger!

Von: Fritz Büttner & Sascha Lohmüller

Die Ego-Shooter Offenbarung Metal: Hellsinger ist endlich da. Eines der meisterwarteten Spiele der Gamescom verspricht, mit einer Kombination aus Rhythmus- und Shooter-Gameplay, begleitet von Metalriffs, frischen Wind ins Genre zu bringen.

„The Red Judge", die Fürstin der Hölle, hat euch die Stimme gestohlen! Eingesperrt in einem endlosen Gefängnis wartet ihr auf eure Rache. Nachdem ihr es doch geschafft habt, das Tor in die Freiheit zu durchbrechen, startet ihr einen blutigen Streifzug durch die verschiedenen Bereiche der Hölle. Der Zorn, angefacht durch das ewige Umherstreifen, treibt euch an.

Auf den ersten Schritten eures Krieges findet ihr einen sprechenden Schädel namens Paz der euch bei der Schlacht gegen die Horden der Hölle hilft. Ihr macht euch einen Namen in der Unterwelt, oder besser gesagt keinen, denn man nennt euch einfach nur „The Unknown", und lehrt dem Teufel das Fürchten. „The Judge" wirft euch immer neue Gegner und Flüche entgegen, doch nichts kann euch stoppen. Der finale Kampf ist unausweichlich und der Puls des Universums treibt euch an, es ein für alle Mal zu beenden.

Doch es geht in dem Spiel auch nicht darum, lange Reden zu schwingen oder sich Cutscenes anzusehen, sondern, mit brachialen Waffen und einem treibenden Metalbeat im Blut, die Horden der Hölle aufzumischen.

Von wegen Kakophonie!

Die Musik ist definitiv das Aushängeschild von Metal: Hellsinger, wie der Name ja bereits vermuten lässt. Das schwedische Komponistenduo Two Feathers, bestehend aus Elvira Björkman und Nicklas Hjertberg, hat für das Spiel eigens 15 Lieder geschrieben. Diese werden von einigen der bekanntesten Sänger und Sängerinnen der Metalbranche begleitet. Mit dabei sind Serj Tankian von System of a Down, Randy Blythe von Lamb of God, Björn Strid von Soilwork, Alissa White-Gluz von Arch Enemy, Dennis Lyxén von Refused, Mikael Stanne von Dark Tranquillity, Matt Heafy von Trivium, James Dorton von Black Crown Initiate und Tatiana Shmailyuk von Jinjer.

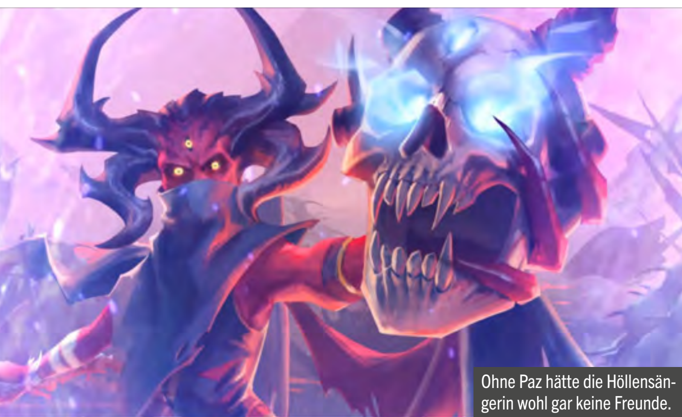


Der Bosskampf am Ende einer Hölle erfordert all euer Geschick.


Das Waffenwahlmenü gibt euch die richtigen Werkzeuge an die Hand, die Horden der Hölle zu bekämpfen.



Mit dem sprechenden Schädel Paz kann man die Taktserie halten.


Ohne Paz hätte die Höllensängerin wohl gar keine Freunde.

Damit ist Metal: Hellsinger nicht nur ein Anwärter auf das beste Spiel des Jahres, sondern liefert euch auch noch das vielleicht beste Metal-Album des Jahres. Jede Spielwelt hat einen eigenen Höllengesang spendiert bekommen und die Musik fetzt dermaßen, dass selbst Doom-Komponist Mick Gordon ein Freudentränchen beim Hören vergießen dürfte. Doch kommen wir dazu, worin sich das Spiel um die Höllensängerin, „The Unknown" und ihren Kumpanen Paz gravierend von Doom oder Prodeus unterscheidet.

Konkurrenz des Höllenschlächters

Doom, Prodeus und Metal: Hellsinger haben ein schnelles arcadiges Oldschool-Gameplay und einen Soundtrack, der mit harten Riffs und einem schnellen Beat den Puls in die Höhe treibt. Doch wirkliches Taktgefühl braucht man nur als „Hellsinger", denn hier müsst ihr eben im Takt feuern, um überhaupt Schaden zu verursachen. Euer Fadenkreuz dient dabei als optisches Metronom. Von rechts und links kommen in einer bestimmten Taktgeschwindigkeit Pfeile darauf zu. Ihr solltet nur schießen, wenn die Pfeile mit eurem Fadenkreuz übereinstimmen, um möglichst viel Schaden zu machen und euren Zorn in die Höhe zu treiben.

Je höher der Zornmultiplikator ist, desto härter fällt auch die Musik aus und eure Angriffskraft steigt. Den Multiplikator müsst ihr halten, denn solange ihr weder schießt noch mit Paz Feuerbälle verteilt, sinkt er wieder ab. Das heißt: Wenn keine Gegner da sind, solltet ihr immer auf den pulsfühligen Schädel zurückgreifen, um nicht aus dem Takt zu kommen. Seid ihr gut, so kommt ihr nie aus dem Flow und klickt eigentlich permanent den Rhythmus auf eurer Maus oder dem Controller mit. Ist euer Zorn auf 16, verursacht ihr den größten Schaden und bekommt somit auch die meisten Punkte, was für euren Platz auf der globalen Rangliste entscheidend ist.

Werkzeuge, die dem Teufel das Fürchten lehren

Natürlich metzelt ihr Gegner nicht mit eurer Liebe zur Musik nieder, sondern mit höllisch guten Argumenten aus Stahl. Eure Standardwaffe, ein Schwert mit dem klingenden Namen Terminus, muss weder nachladen noch extra ausgewählt werden, genau wie euer Freund Paz. Vor jeder Runde müsst ihr euch nämlich für zwei der vier wählbaren Waffen entscheiden.

Da wären die Höllenhunde, zwei Revolver für Distanzschaden, Vulkan, eine Armbrust mit Sprengbolzen, und Höllenrabe, zwei aus der Seele eines Dämons geschmiedete Wurfsicheln.

Und dann gibt es noch die Schrotflinte Persephone, die uns am längsten gedient hat. Schon das befriedigende Nachladegeräusch, das sie jeden zweiten Takt von sich gibt, treibt euch an. Über den Schaden beim markanten Schussgeräusch ganz zu schweigen.

Diese vier Schusswaffen haben nur einen Nachteil: Sie müssen gelegentlich nachgeladen werden. Die Munition geht euch dabei nicht aus, aber es kostet Zeit. Seid ihr jedoch schnell und drückt im richtigen Moment die Nachladetaste, beschleunigt ihr den Vorgang. Das bringt einen weiteren Kniff mit in das Gameplay und belohnt euch für schnelle Reaktionen.

Jede Waffe verfügt außerdem über einen „Exorzismus". Das ist ein Angriff, der durch präzise Takttreffer aufgeladen wird und verheeren-

Ist eure Lebensenergie niedrig, solltet ihr euch mithilfe einer Abschlachtung heilen. Natürlich auch im Takt der Musik.



Die Höllenhunde haben nicht nur eine hohe Feuerrate, sondern sind auch auf Distanz sehr effektiv.


Die Fürstin der Hölle und ihre zahlreichen Inkarnationen.

den Schaden verursacht. Ihr solltet also immer all eure Möglichkeiten ausschöpfen, da gerade in höheren Levels der Anspruch gewaltig anzieht. Wir haben in unserem Durchlauf auf Normal, oder besser gesagt „Ziegenbock" gespielt und hatten an einigen Stellen wirklich zu tun, den Schlägen und Geschossen der Gegner auszuweichen.

Glücklicherweise gibt es den sehr effektiven Dash, eine Ausweichbewegung in alle Richtungen, der euch für eine kurze Zeit unverwundbar werden lässt. In Kombination mit dem Doppelsprung und „Unknowns" Flügeln könnt ihr euch in Sekunden über das Schlachtfeld bewegen und jedem eurer Widersacher ein Ständchen aus Blei widmen. Generell muss sich das Movement und Waffenverhalten nicht vor einem Doom verstecken und macht sehr viel Spaß. Die Geschwindigkeit, die ihr hierbei entwickelt, versetzt euch dank der Musik in einen Rauschzustand, der nicht enden will.

Die Horden der Hölle

Mit diesem Arsenal kämpft ihr dann gegen unterschiedliche Kreaturen der Hölle, die euch vor allem in der Kombination mit ihren verschiedenen Nah- und Fernkampfangriffen zusetzen. Die Marionette ist hierbei das Kanonenfutter, das euren Multiplikator schnell in die Höhe treibt. In den späteren Höllenlevels kommt aber eigentlich jeder Gegnertyp häufiger vor. Der Behemoth beispielsweise setzt euch mit seinen mächtigen Schwerthieben zu, der Pirscher geht im Nahkampf mit schnellen Klingenhieben auf euch los und der Cambion schießt wild mit Feuerbällen um sich. Die Gegner könnten etwas abwechslungsreicher gestaltet sein, deren Farbdesign verrät euch nämlich schnell, um wen es sich handelt. Leider gibt es dazu auch noch relativ wenig Varianten von Feinden, da ist noch Potenzial nach oben.

Habt ihr Gegnern ausreichend Schaden zugefügt, sind diese betäubt und können mit einer Abschlachtung vernichtet werden. Die Finisher ähneln den aus Doom bekannten Glory Kills, sind aber nicht so aufwendig animiert. Das bringt euch Lebensenergie, die einzige Ressource neben eurem Taktgefühl, auf die ihr achten müsst. Auch grüne Kristalle, die in den Schlachthäusern verteilt sind, heilen euch einmalig, diese solltet ihr jedoch taktisch klug nutzen und für brenzlige Momente aufheben.

Am Ende jedes Höllenabschnitts gibt es einen Bosskampf gegen eine Inkarnation der „Red Judge". Auch die unterscheiden sich optisch nur wenig voneinander. Die Kämpfe erinnern hierbei eher an Bullet-Hell-Shooter und fordern schnelle Reflexe von euch.



Behemoths gehören zu den stärksten Gegnern im Spiel.



Ist die Taktserie auf 1x gesunken, macht ihr nur wenig Schaden.

Mit dem Tutorial gilt es, frei nach Dante Alighieri, insgesamt neun Höllenkreise auf drei Schwierigkeitsgraden zu meistern. „Leicht“ oder „Lämmchen“ ist hierbei wirklich nur etwas für Anfänger und Neueinsteiger. Die meisten Spieler werden sich mit Normal begnügen wo ihr euch zweimal auf Kosten eurer Punkte wiederbeleben könnt.

Wer masochistische Züge hat und sich auch gerne mal selbst auspeitscht, kann sich mit dem Schwierigkeitsgrad „Untier“ geißeln. Wem normal noch nicht genug ist, der wird hier die ultimative Herausforderung finden. Sterbt ihr, müsst ihr das Level von vorn beginnen. Je nachdem wie viel Zeit man mit den verschiedenen Härtegraden oder der Rangliste verbringt, variiert die Spielzeit. Auf Normal haben wir nach 12 Stunden jedenfalls alle Levels bestanden.


Die „Red Judge“ ist die Fürstin der Hölle und hat eure Stimme gestohlen.

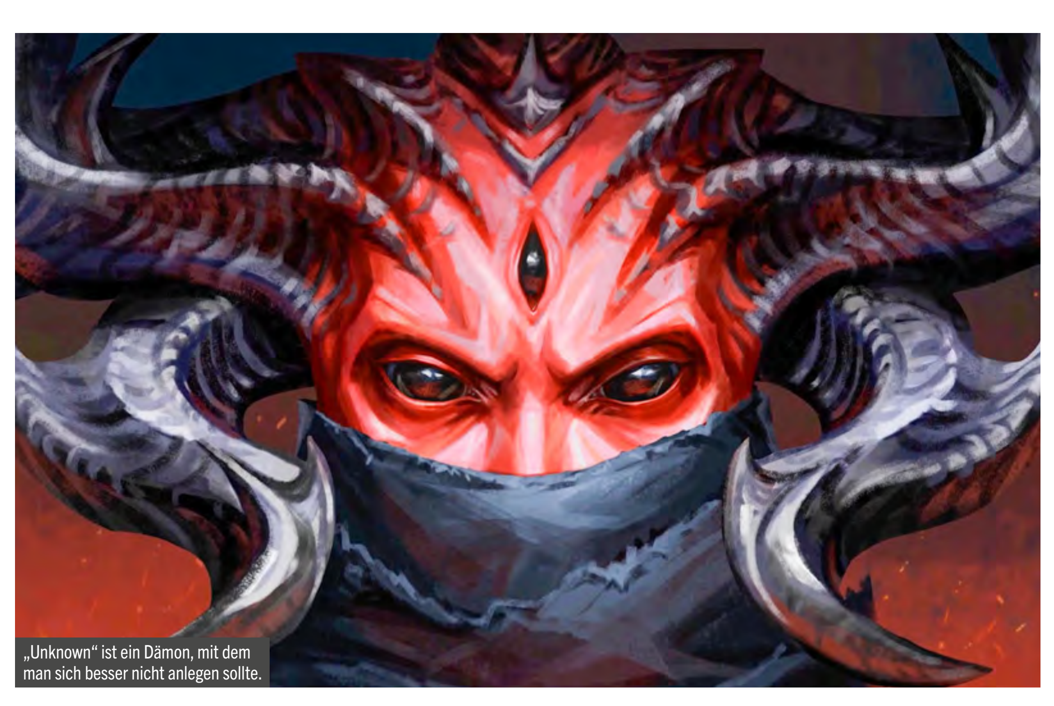
Dante Alighieris Träume

Passive Skills, die euch ein wenig das taktvolle Metzeln erleichtern, könnt ihr in Form von sieben Marterungen freischalten. Darunter gibt es Buffs, die euren Zorn nie unter einen Multiplikator von vier fallen lassen oder euch Fehler bei eurer Taktserie verzeihen. Verdienen müsst ihr die aber erst in der jeweiligen Arena. Das kann euch dann schon mal mehrere Anläufe abfordern, und bringt Abwechslung in das Spiel. Schade ist hierbei, dass man einfach den Schwierigkeitsgrad auf Lämmchen stellen kann, womit jeder, der eine geringe Schmerzgrenze hat, fast schon genötigt wird, sich den Skill schenken zu lassen.

Auch die Levels selbst könnten abwechslungsreicher sein. Zwar unterscheiden sich die Höllen-Gebiete etwas voneinander, am Ende gehen wir aber trotzdem nur so schnell wie möglich von einem Schlachtraum in den nächsten. Das ist schade, denn Spiele wie Doom Eternal zeigen, es geht auch anders. Dass es keinerlei Geheimnisse in den Levels gibt, wird die meisten von euch zwar nicht stören, macht die Abschnitte aber noch etwas eintöniger. Gerade bei Metal: Hellsinger können wir hier aber ein Auge zudrücken, da der Fokus auf dem Gameplay und der Musik liegt und ihr bei den schnellen Kämpfen, in denen ihr noch auf den Takt achten müsst, ohnehin kaum Zeit habt, euch umzusehen.

Das Spiel macht optisch was her, ist aber kein Grafikwunder. Beim Spielen gab es kaum Performance-Probleme. Gerade das Design der stummen Heldin „Unknown“, die Effekte der Gegner und das Feuer, das aus allen Ecken der Spielwelt speit, wenn euer Zorn das Maximum erreicht, sehen stimmig aus und ergänzen sich mit dem harten Metal im Vordergrund sehr gut. Ja, im Vordergrund! Hier läuft der Soundtrack nicht nebenbei, sondern ist eine Gameplay-Mechanik in Form eines Berserkers, der euch ordentlich was auf die Ohren gibt!

Das Gameplay ist für einen Shooter etwas Besonderes, denn üblicherweise, kommt es mehr auf eure Reflexe statt auf euer Taktgefühl an. Hier liegt auch die Stärke des Spiels. Gerade weil der Soundtrack auch noch so gut ist, dass er selbst ohne den Kampf von „Unknown“ gegen den Teufel ein Topseller wäre, hat sich Metal: Hellsinger einen Platz in den Annalen der Ego-Shooter neben den ganz großen Serien verdient! Hoffentlich bekommt das Spiel noch eine Menge Nachschub an Levels und Herausforderungen, denn wir können nicht genug davon kriegen. ❑


„Unknown“ ist ein Dämon, mit dem man sich besser nicht anlegen sollte.

MEINE MEINUNG

Fritz Büttner



Soundtrack & Gameplay sind eine höllengute Kombination!

Wenn ihr Metal und schnelle Shooter in der Tradition von Doom, Quake oder Unreal Tournament mögt, dann ist Metal: Hellsinger ein Pflichtkauf! Möchtet ihr eine gut inszenierte und wendungsreiche Geschichte oder gefallen euch weder die Geschwindigkeit noch die Musik, dann werdet ihr wohl nur schwer mit dem Spiel warm. Ich selbst fühle mich hier jedenfalls zuhause. Klar könnte der Umfang etwas größer sein, doch die Entwickler werden sicherlich für Nachschub sorgen. Seit Doom Eternal hatte ich jedenfalls nicht mehr so einen Adrenalinrausch in einem Spiel!

PRO UND CONTRA

- \+ Der Soundtrack!
- \+ Flüssiges Movement
- \+ Ausgefallenes Gameplay
- \+ Ein außergewöhnlicher Flow
- − Levelstruktur sehr simpel
- − Etwas kurz
- − Kaum Story





Viele Möglichenkeiten zur Charakterindividualisierung gibt es leider nicht.

Steelrising

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Spiders
Hersteller: Nacon
Termin: 08. September 2022
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 16 Jahren

Die packend inszenierte, skurrile Atmosphäre liefert ein stimmungsvolles Abenteuer mit vielen historischen Persönlichkeiten und toll inszenierten Boss-Gegnern. Leider sind diese für Souls-Veteranen keine Herausforderung.

Von: Maik Koch

Die Französische Revolution steht kurz vor dem Ausbruch. Königin Marie-Antoinette verweilt nicht ganz freiwillig im Schloss Saint-Cloud, bewacht von einer Automaten-Armee ihres Gemahls König Ludwig XVI. Sie sorgt sich um ihre Kinder und entsendet ihren persönlichen Leibwächter-Automaten Aegis nach Paris, um den König aufzuhalten. Steelrising entführt den Spieler in eine spannende, alternative Realität im Vorfeld der Revolution in Frankreich. Wild gewordene Roboter attackieren und terrorisieren die Menschen in den Straßen. Die Bewohner haben sich in ihre Häuser zurückgezogen – Bloodborne lässt grüßen – und bieten Dialoge und manchmal auch kleine Quests samt Belohnungen. Wichtige Charaktere wie Robespierre, der Marquis de La Fayette oder Jean-Sylvain Bailly sind ebenfalls Teil des packenden Settings und bieten Nebenquests für die Pariser Schauplätze. Viel mehr wollen wir in Sachen Geschichte gar nicht verraten, da diese über Rückblenden oder Dialoge mit Protagonisten detailliert und spannend erzählt wird.

Im waschechten Souls-like-Abenteuer Steelrising sucht ihr nach kurzem Intro für euren Charakter Aegis eine von vier Startklassen aus. Bereits hier zeigen sich die Parallelen zum From-Software-Vorbild. Ihr legt lediglich Startwerte sowie Waffengattung zu Spielbeginn fest. Später dürft ihr frei leveln und besorgt euch sämtliche Waffen, die ihr zu Beginn nicht ausgewählt habt. Eure gesammelte Anima-Essenz (Pendant zu den Seelen) investiert ihr an einer Vestalin (Pendant zum Leuchtfeuer) in die Attribute Kraft, Robustheit, Gewandtheit, Elan, Elementare Alchemie und Konstruktion. Diese bestimmen Lebenspunkte, Ausdauermenge, kritische Trefferwahrscheinlichkeit, Beutehäufigkeit und mehr. Eine Ölbürette dient als Heilflasche. Später findet und kauft ihr auch Phiolen mit reinem Öl, die Aegis über Zeit heilen.

Unterschiede zu den FromSoft-Spielen

Statt Ringe nutzt Automaten-Dame Aegis in Steelrising Module, die



Mit Marie-Antoinette oder Ludwig XVI. finden sich viele Protagonisten rund um die Französische Revolution im Spiel.

entsprechende Boosts bieten und frei an- und ablegbar sind. Hierbei erhaltet ihr mehr Ausdauer, mehr Lebensenergie, erhöht Resistenzen oder heilt Lebenspunkte bei kritischen Treffern und mehr. Die insgesamt vier Slots lassen sich upgraden. Danach nutzt ihr dann effizientere Module einer höheren Stufe, um Aegis widerstandsfähiger gegen die mechanische Bedrohung zu machen. Kleine Unterschiede zum Vorbild Dark Souls gibt es in Sachen Gameplay aber trotzdem. So blockt ihr nicht per se mit allen Waffen. Ihr nutzt per Tastendruck vielmehr die waffenabhängige Spezialfähigkeit, die neben einem Block auch eine Parade sowie einen Elementar- oder Distanzangriff auslöst. Hier geht Aegis' Attribut Elementare Alchemie leider etwas unter, da man sich in den Kämpfen gegen die mechanischen Gegner sehr wahrscheinlich für Waffen mit Blocken oder Parade entscheidet. Geht euch beim Schlagen, Ausweichen oder Blocken die Ausdauer aus, überhitzt Aegis' System. Habt ihr das Kühl-Modul ausgerüstet, drückt ihr im richtigen Moment eine Taste und füllt auf Kosten von geringem Frostschaden eure Ausdauer sofort wieder auf.

Clipping-Fehler wie hier die schwebende Hauptfigur finden sich häufiger.

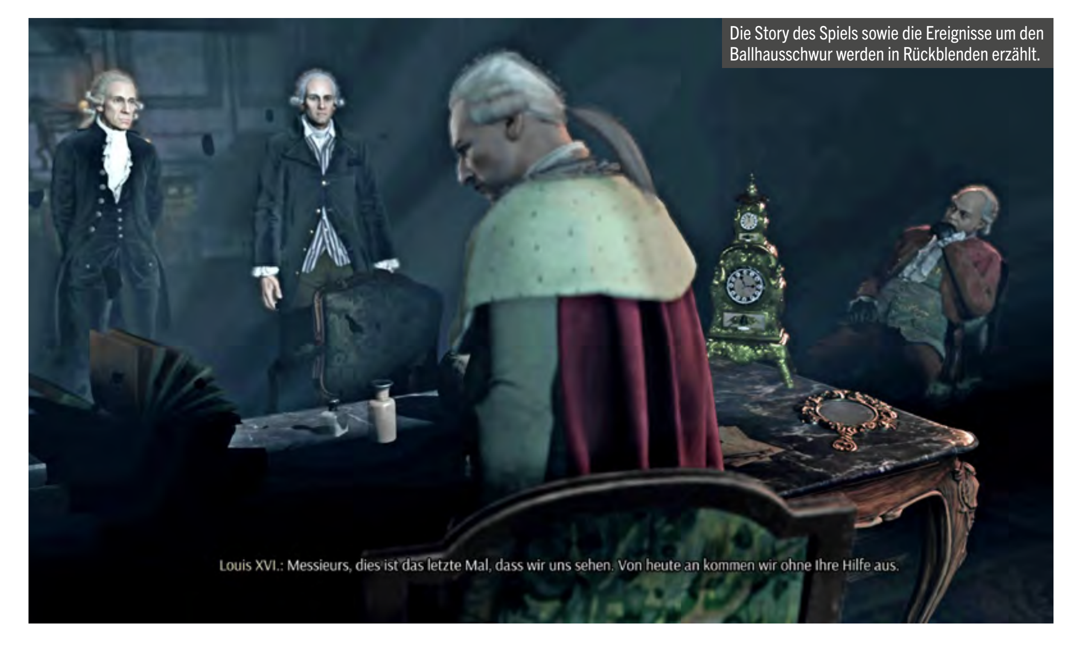
Für unseren Testlauf durch Steelrising wählten wir zu Beginn die Klasse Tänzerin samt Startwaffe Gepanzerter Fächer aus. Diese Waffe haben wir maximal aufgelevelt und auch bis zum Ende nicht mehr abgelegt. Für einige Gegner kam ein alternativer Fächer zum Einsatz, der das Parieren möglich macht. Im Spiel findet ihr obendrein auch zahlreiche hübsche Outfits für Aegis, die höhere Elementar-Resistenzen oder Boosts auf Ausdauer ermöglichen. Diese bestehen aus Kopfteil, Gewand, Beinkleid und Schuhen. Schlussendlich haben wir in unserem Spieldurchgang jedoch immer ganz pragmatisch für die Klamotten mit dem höchsten Panzerungswert entschieden. Einen entscheidenden spielerischen Vorteil – besonders in Bosskämpfen – liefern euch Items wie Frost-, Brand- oder Blitz- und Sprenggranaten sowie Ausdauer-Phiolen. Habt ihr genügend Anima-Essenz im Level gefarmt, deckt ihr euch im Shop einer Vestalin mit genügend Granaten ein und habt somit leichtes Spiel.

Tolle Atmosphäre mit historischen Persönlichkeiten

Enorme Pluspunkte in Sachen Atmosphäre liefern die bildhübsch gestalteten und atmosphärisch inszenierten Pariser Schauplätze. Egal ob Tuilerien-Palast, Louvre, Les Invalides oder später auch Versailles, die Levels samt Umgebungen sorgen für eine spannungsgeladene Atmosphäre. Bei den Streifzügen durch die Gassen und Paläste kann man die Revolution förmlich spüren. Abgerundet wird das Erlebnis noch durch Charaktere wie Robespierre, Mirabeau, Marquis de La Fayette und mehr. Während eurer Reise durch Paris begegnet ihr den



Boss-Gegner sind wunderbar inszeniert, leider jedoch viel zu leicht zu besiegen.



Die Story des Spiels sowie die Ereignisse um den Ballhausschwur werden in Rückblenden erzählt.

NPCs und löst später auch Nebenquests, die euch zum Backtracking verleiten. Diese Beutezüge lohnen sich, da sie auch den Verlauf und Ausgang der Story am Ende etwas beeinflussen. Bevor ihr ins letzte Gebiet reist, solltet ihr ein Auge auf einige Nebenquests werfen, da diese auch scheitern können. In unserem Durchlauf sind trotz intensiver Suche zwei Sidequests kurz vor Spielende leider gescheitert.

Eine offene Spielwelt wie beispielsweise in Elden Ring dürft ihr in Steelrising jedoch nicht erwarten. Vielmehr reist ihr im späteren Spielverlauf mittels Kutschen-Automat in die einzelnen Gebiete der französischen Hauptstadt. In den Levels schnetzelt ihr euch durch eine überschaubare Anzahl an feindlich gesinnten Automaten. Dabei fehlt es leider schnell an Abwechslung, denn die Gegnertypen wiederholen sich schnell in leicht abgewandelter Form. Instabile Automaten stellen Minibosse dar und liefern ein paar wichtige Ressourcen. Pro Level findet ihr einen großen Boss, der Automaten-Heldin Aegis auch mit Spezialfähigkeiten ausstattet. Ihr erhaltet hierbei einen Greifhaken sowie einen feurigen Kick, um Wände einzureißen. Damit kehrt ihr auch in frühere Levels zurück und öffnet so neue Wege zu versteckter Beute.

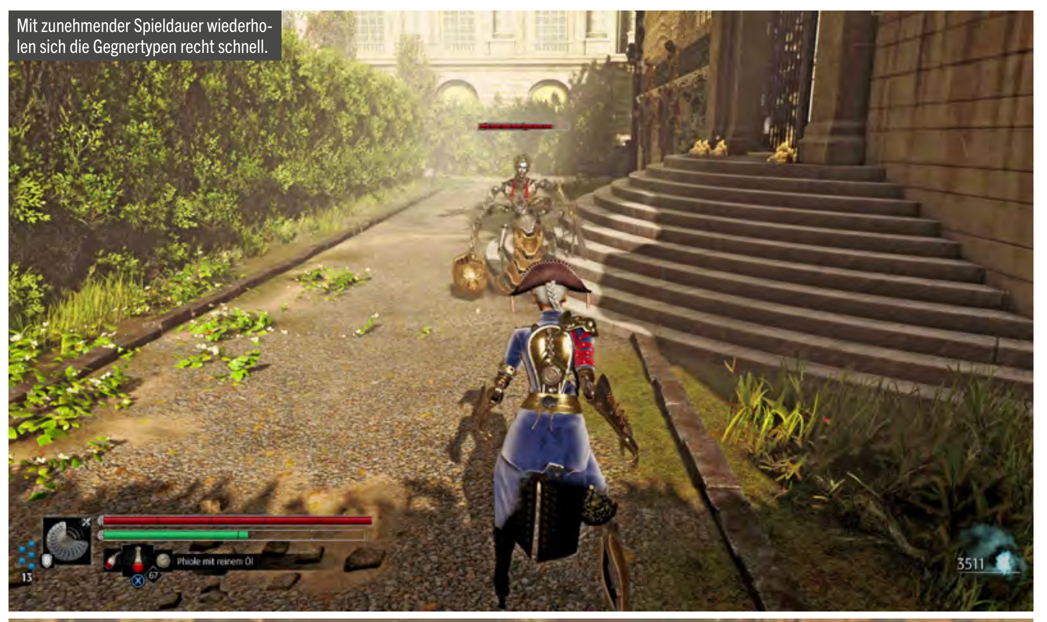
Kleinere Technik-Macken

Leider bietet Steelrising im Spielverlauf auch während der Zwischensequenzen unschöne Clipping-Fehler und unsaubere Texturen. Teils werden Texturen nur matschig oder gar nicht geladen. In einer Cutscene schwebt Aegis unerklärlicherweise über einem Balkongeländer. Außerdem gibt es teils unsichtbare Wände, die Aegis nicht durchlassen. Ein Beispiel ist hier das Quartier du Luxembourg, wo genau hinter der Kutsche eine Gasse zu sehen ist. Versucht ihr nun, die Gasse zu betreten, läuft Aegis gegen eine unsichtbare Wand. Gerade diese kleinen Details an Clipping oder Darstellungsfehlern trüben den sonst sehr guten optischen Eindruck. Die passende Soundkulisse und Musikauswahl liefern indes jederzeit stimmungsvolle Klänge und unterstützen die spannende Spielatmosphäre. Die guten, englischen Synchronsprecher tragen ebenfalls zur fantastischen Stimmung bei.

Viel zu leichte Bosskämpfe

In Sachen Gameplay werden Souls-Veteranen in Steelrising mit zunehmender Spieldauer unterfordert. Und dabei muss man noch nicht mal den Easy-Mode samt Spielhilfen aktivieren. Diese erlauben das Behalten der Anima-Essenz nach dem Tod, mindern den Schaden oder erhöhen die Ausdauer-Regeneration. Das Freischalten der Erfolge in Steelrising wird im Spielhilfe-Modus zudem

Der riesige Steinbruch von Monmartre bietet nochmals ein großes Gebiet.


Mit zunehmender Spieldauer wiederholen sich die Gegnertypen recht schnell.


Die wunderschönen Schauplätze erzeugen eine dichte Atmosphäre.

MEINE MEINUNG

Maik Koch



Es ist halt kein Dark Souls, aber …

Mich haben Art-Design und Atmosphäre von Steelrising von Anfang an in ihren Bann gezogen. Die alternative Realität gemixt mit Automatisierung und realen Figuren aus der Französischen Revolution funktioniert und unterhält bis zum Schluss. Als FromSoft-Veteran bin ich mit dem Kampfsystem sofort vertraut und arbeite mich unkompliziert ein. Mich stören die kleineren Grafikfehler und Macken aufgrund der dichten Atmosphäre eher weniger. Die fehlende Gegnervielfalt und die viel zu leichten Bosskämpfe fallen da schon eher ins Gewicht. Packt euch einfach Ausdauer-Phiolen und Granaten ins Inventar und ihr braucht euch über Angriffsmuster der Bosse keinerlei Gedanken machen. Am Ende habe ich zwei Nebenquests irgendwie verpasst. Entsprechende Questmarker wurden in den Levels einfach nicht mehr angezeigt. Im NG+ wollte ich die verpassten Sidequests dann angehen. Das gibt es in Steelrising nur leider nicht – vertane Chance.

PRO UND CONTRA

- ➕ Stimmungsvolles Szenario im Vorfeld der Französischen Revolution
- ➕ Wundervolle Schauplätze in Paris
- ➕ Fantastisches Boss-Design
- ➕ Story-Wendungen und Intrigen der NPCs
- ➕ Backtracking durch Nebenquests aufgelockert
- ➖ Clipping-Fehler und Texturprobleme
- ➖ Einige unsichtbare Wände
- ➖ Wenig unterschiedliche Gegnertypen
- ➖ Balancing-Probleme bei Bosskämpfen
- ➖ Kein NG+



blockiert. Auch ohne Spielhilfen gewöhnen sich Souls-Fans aber schnell ans Spielsystem. Gegner blockt ihr weg oder betäubt diese schnell durch passende Hiebe und gut getimtes Ausweichen. Die optisch toll in Szene gesetzten Bossgegner sollten sicherlich spielerische Höhepunkte darstellen, sind jedoch viel zu einfach gehalten. Das liegt nicht zuletzt an viel zu mächtigen Items. Mit der Phiole für Ausdauer stoppt ihr beispielswese den Staminaverlust für 30 Sekunden. Ihr verliert also 30 Sekunden lang keinerlei Ausdauer fürs Blocken und Schlagen. Dies kombiniert ihr mit Lähmungsgranaten, die die Betäubungsleiste des Gegners hochschnellen lassen. Kommt ihr bei einem Boss nicht weiter, sammelt ihr einfach Anima-Essenz in den Levels zuvor und deckt euch dann im Shop der Vestalin mit passenden Phiolen oder Granaten ein. Auf diese Art und Weise haben wir mehr als nur einen der Boss-Gegner in Sekundenschnelle besiegt. Besonders spätere Bosskämpfe fühlen sich so nicht ausbalanciert an und liefern ein zu schnelles Ende.

Auch die Menüs in Steelrising für Questlog, Inventar oder Ausrüstung gestalten sich etwas unübersichtlich und fummelig in der Bedienung. Wollt ihr beispielsweise eure Itemauswahl neu bestücken, so scrollt ihr zunächst durch sämtliche Gegenstände, um diese dann passend anzuordnen. Ein weiteres Beispiel ist hier der Kompass. Dieser zeigt euch bei Benutzung Questmarker samt grober Richtung im Spiel an. Gleichzeigt belegt er aber auch einen Slot in eurer Itemliste. Wir hätten uns hier eine unabhängige Taste für den Kompass gewünscht, da sechs Plätze in der Gegenstands-Liste schon recht knapp bemessen sind. Im Shop-Menü passierte es uns obendrein häufiger, versehentlich Items zu verkaufen statt einzukaufen. Es mangelt hier generell an Übersichtlichkeit – vor allem wenn ihr mit dem Controller spielt.

Insgesamt überzeugt Steelrising mit einem stimmungsvollen und unverbrauchten Szenario. Als Fans der Souls-like-Abenteuer verzeihen wir die ein oder andere Macke in Sachen Grafik. Die Charaktere der Geschichte ziehen uns in ihren Bann und wir kloppen uns gespannt Richtung Spielende. Hierbei gibt es auch die ein oder andere Entscheidung zu fällen. Händigt man dem Militaristen Marqius de La Fayette das Schießpulver für seine Armee aus oder riskiert man damit die Konterrevolution des Militärs und einen möglichen neuen Despoten? Alles in allem wirkt das Abenteuer stimmig, reicht aber keinesfalls an die ausgeklügelte Open-World eines Elden Ring heran. Mit Spielen wie Lords of the Fallen oder The Surge als Souls-Klone kann sich das Spiel aber durchaus messen. Während die Bossgegner genial inszeniert sind, gestalten sich die Kämpfe am Ende leider viel zu einfach. Die ein oder andere gescheiterte Quest lässt uns als Komplettisten leider etwas unbefriedigt zurück, während wir - leider vergeblich – auf einen weiteren Durchgang im New Game Plus gehofft hatten. ❑

Genre: Hack & Slay
Entwickler: Reply Game Studios
Hersteller: Modus Games
Termin: 20. September 2022
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 16 Jahren

Soulstice

Wenn Dante und Bayonetta noch auf sich warten lassen und Platinum Games seine Zeit mit Live-Service-Games verplempert, dann muss eben ein Indie-Studio die Fahne der Hack & Slays hochhalten. Für die SSS-Wertung reicht's aber bei weitem nicht.

Von: Stefan Wilhelm

Was ist eigentlich ein Spectacle Fighter? Neben „Character Action Game", „Stylish Action", „Devil-May-Cry-Klon" und dem schwammigen „Hack & Slay" ist es die Genre-Bezeichnung für eine bestimmte Art von Actionspielen, die heutzutage eigentlich nur noch von Capcom und Platinum Games im großen Stil gemacht werden. Der Fokus liegt auf schnellem, übertriebenem Gemetzel, unzähligen Combos und komplexen Kampfsystemen, die weit über Button-Mashing hinausgehen. Elemente dieses einst großen Subgenres finden sich zwar auch in JRPGs wie Tales of Arise und Scarlet Nexus oder auch bei den enorm beliebten Souls-likes. Einen richtigen, eigenständigen Vertreter gab's aber seit Jahren nicht mehr.

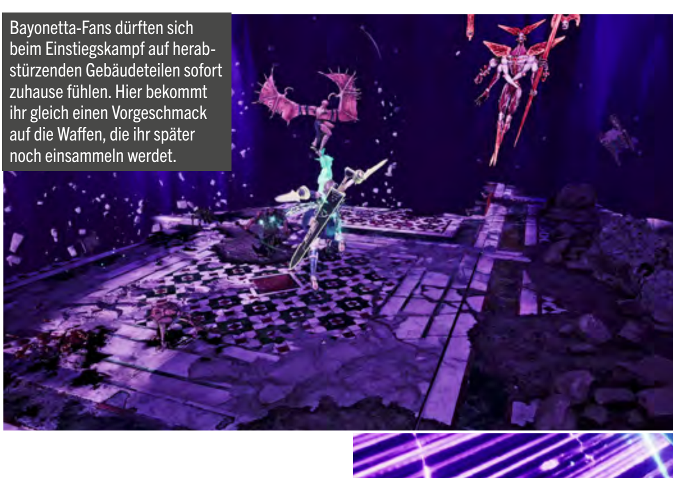
Zumindest bis jetzt, denn mit Soulstice haben die italienischen Reply Game Studios einen DMC-Nachahmer veröffentlicht, wie er im Buche steht. Im Rahmen einer umfangreichen Story metzelt ihr euch als Badass-Kriegerin durch Horden von Dämonen und treibt mit verschiedenen Mordwerkzeugen den Combo-Zähler in die Höhe. Obwohl das Spiel auf dem Papier alles beinhaltet, was Genre-Fans haben wollen, gelingt das Revival nur teilweise. Im Test erfahrt ihr, ob Soulstice seinen Vorbildern gerecht wird, oder ob ihr vielleicht doch lieber auf Bayonetta 3 warten solltet.



Optisch kann sich die Stadt Ilden sehen lassen, die Umgebungen werden aber sehr schnell extrem monoton.



Ganz schön was los: Während wir den Angriff des dicken Brockens kurz verzögert haben, beschießt uns der Geist von der Seite, und die Mine zu unseren Füßen geht hoch, wenn wir unser Kraftfeld nicht abschalten.



Bayonetta-Fans dürften sich beim Einstiegskampf auf herabstürzenden Gebäudeteilen sofort zuhause fühlen. Hier bekommt ihr gleich einen Vorgeschmack auf die Waffen, die ihr später noch einsammeln werdet.



Animationen und Effekte sind den Entwicklern gut gelungen, das Gekloppe sieht also immerhin eine Spur peppiger aus, als es letztendlich ist.

In den Herausforderungsportalen kämpft ihr unter erschwerten Bedingungen: Mal darf kein Levelinventar zu Bruch gehen, mal müsst ihr eine bestimmte Anzahl an perfekten Paraden abliefern.

Berserklaymore

In den ersten paar Spielstunden macht Soulstice noch wenig verkehrt und hinterlässt einen positiven Eindruck: Der Dark-Fantasy-Stil mit seinem dezenten Anime-Einschlag erinnert an Klassiker wie Berserk und Claymore und trotz ihrer hölzernen Gesichter können sich auch die Charakterdesigns sehen lassen. Die zerfallene Stadt Ilden, in der ihr das gesamte Spiel verbringen werdet, ist ansprechend düster und monumental gestaltet, die Grafik für einen Indie-Titel ansehnlich und die Story-Prämisse macht Lust auf mehr.

Ihr spielt die hitzköpfige Ritterin Briar, die zusammen mit ihrer Schwester Lute in die riesige Festungsstadt geschickt wird, um einen Dimensionsriss zu untersuchen, aus dem dämonische Kreaturen strömen. Dabei deckt ihr nicht nur die tragische Hintergrundgeschichte der Protagonistinnen auf, sondern auch die Pläne eurer zwielichtigen, religiösen Befehlshaber.

Briar und Lute bilden zusammen ein Wesen namens Chimäre, also die Einheit zweier Seelen, wobei aber auch noch eine dritte, dämonische Macht in Briars Körper schlummert. Und obwohl die Geschichte nun nicht gerade unbekanntes Terrain betritt und die englische Vertonung teils holprig daherkommt, überzeugt Soulstice erzählerisch dank einiger Twists, Mysterien und nett präsentierter Szenen. Zumindest für ein Hack & Slay, bei dem es primär ums Kämpfen geht.

Ans Eingemachte

Dank schicker Effekte und blutigem Trefferfeedback erstreckt sich der positive Ersteindruck auch auf die Gefechte, in denen ihr den Großteil eurer Spielzeit verbringt. Neben eurer Primär-Waffe, einem Zweihandschwert, dürft ihr eine von sechs Zweitwaffen ausrüsten, die ihr im Spielverlauf erhaltet. Viele dieser Waffen sind dabei einem bestimmten Zweck zugeordnet: Der Panzerhandschuh zerbricht etwa die Rüstungen dicker Gegner und der Bogen verursacht Bonusschaden bei fliegenden Monstern. Wie bei Devil May Cry liegt der Fokus darauf, die Monster mit Uppercuts in die Luft zu befördern und sie dort so lange wie möglich mit Angriffen einzudecken.

Die größte spielerische Besonderheit von Soulstice habt ihr dabei auf der Schulter sitzen: Eure Geisterschwester Lute verschießt automatisch magische Pfeile und kann gegnerische Angriffe über alle Distanzen abblocken, indem ihr rechtzeitig einen Knopf drückt. Dadurch werden eure Combos seltener durch Defensivaktionen unterbrochen und die Kampfgeschwindigkeit ist durchweg angenehm hoch. Zusätzlich kann Lute rote und blaue Kraftfelder erzeugen, die es euch ermöglichen, gleichfarbige Gegner und Kristalle zu zerstören.



Rotes Licht, blaues Licht

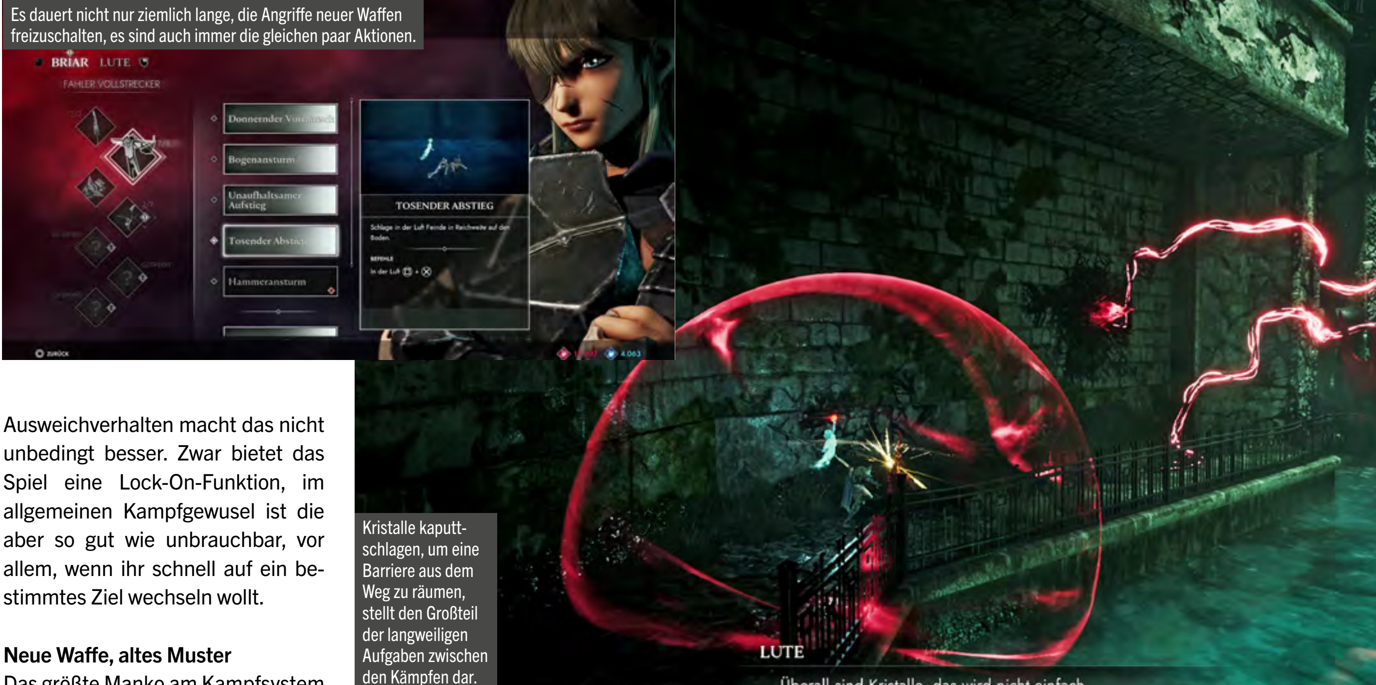
In vielen Gefechten sorgen diese Kraftfelder für zusätzliche Komplexität: An den meisten dickeren Mobs und Bossgegnern prallen eure Angriffe ab, solange ihr nicht das entsprechende Feld aktiviert habt. Sind sie dann zerstört, offenbaren sich oft die blauen Geister, von denen die Viecher kontrolliert werden. Dann müsst ihr aufs blaue Feld umschalten und sie schnellstmöglich besiegen, damit sie ihren Wirt nicht wiederbeleben oder heilen können. Weil Lutes Felder nicht unbegrenzt lange offenbleiben und ihr euch durch Angriffe mehr Zeit verschafft, sind die Kloppereien durch die Bank auf maximale Aggressivität getrimmt.

Später streut das Spiel dann auch noch explodierende Minen in die Kampfarenen, die von euren Kraftfeldern ausgelöst werden. Soulstice stellt eure Multitasking-Fähigkeiten also ganz schön auf die Probe, was in den meisten Kämpfen ordentlich funktioniert, später im Spiel aber in frustrierendes Chaos ausarten kann. Und das liegt nicht zuletzt an einigen nervigen Eigenheiten des Gameplays.



Kamera-Entgleisungen

Da wäre zum einen der alte Erzfeind eines jeden Hack&Slay-Spielers: die Kamera. Sie lässt sich in Soulstice prinzipiell auch im Kampf justieren. In der Hitze des Gefechts passiert es trotzdem ständig, dass Gegner von außerhalb des Bildes angreifen, euch die Sicht versperren, oder ihr wegen des Kamerawinkels nicht einschätzen könnt, wie weit Feinde noch von eurem Schwert entfernt sind. Briars steifes Sprung- und



Es dauert nicht nur ziemlich lange, die Angriffe neuer Waffen freizuschalten, es sind auch immer die gleichen paar Aktionen.

Kristalle kaputtschlagen, um eine Barriere aus dem Weg zu räumen, stellt den Großteil der langweiligen Aufgaben zwischen den Kämpfen dar.

Ausweichverhalten macht das nicht unbedingt besser. Zwar bietet das Spiel eine Lock-On-Funktion, im allgemeinen Kampfgewusel ist die aber so gut wie unbrauchbar, vor allem, wenn ihr schnell auf ein bestimmtes Ziel wechseln wollt.

Neue Waffe, altes Muster

Das größte Manko am Kampfsystem ist aber gleichzeitig das größte Manko an der Fortschrittsmechanik: Die Fähigkeiten eurer Spielfigur sowie eure Waffen und Kombo-Möglichkeiten sind so beschränkt und seicht, dass das Gemetzel schon nach kurzer Zeit enorm an Reiz verliert. Zwar sind die fünf zusätzlichen Waffen über den gesamten Spieldurchlauf verteilt, sie besitzen aber überwiegend die gleichen Fähigkeiten und fühlen sich, mit Ausnahme des Bogens, sehr ähnlich an: Es gibt immer nur eine einzige alternative Combo, einen Uppercut, einen Hieb, der Gegner auf den Boden schlägt, und einen Sturmangriff. Das war's.

Weil ihr diese mickrigen Optionen auch noch für jeden Prügel langwierig freischalten müsst, hält sich die Freude über eine neue Waffe in Grenzen. Manchmal kommen die Dinger immerhin noch mit einer einzigartigen Fähigkeit daher, mit der ihr etwa Angriffe pariert oder euch an Gegner heranzieht. Wegen des etwas fummeligen Waffenwechsels kommen die aber selten zum Einsatz – meistens ist Button-Mashing mit eurer Standardkombo angesagt.

Eure Performance wird dabei in zweierlei Hinsicht bewertet: Zum einen verdient ihr Hack&Slay-typisch nach jedem Kampf Medaillen, zum anderen steigern erfolgreiche Combos eure Synergie mit Lute, wodurch ihr erst eine waffenspezifische Spezialattacke und dann Briars Berserker-Status nutzen dürft. Letzteren beendet ihr mit einem von drei Finishern, der danach ausgewählt wird, welche Bonus-Perks ihr in Lutes Fähigkeitenbaum freigeschaltet habt.

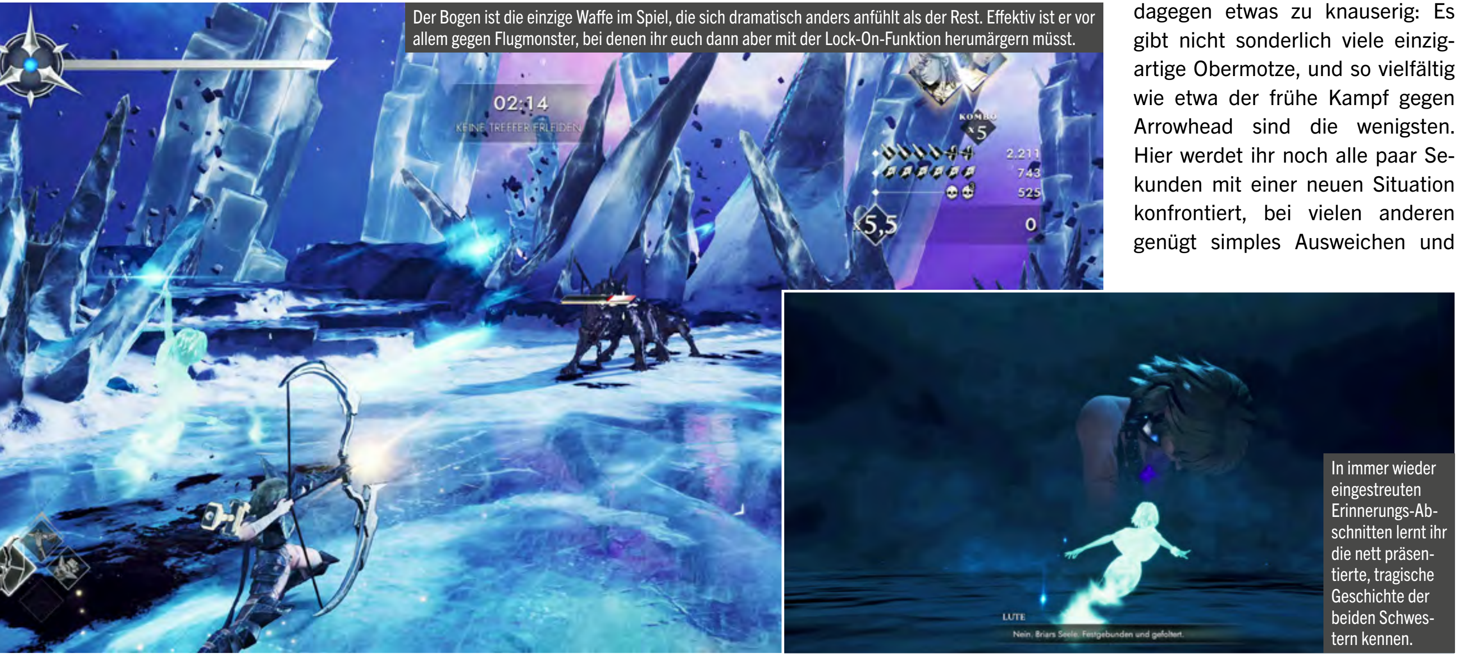
Lahme Progression

Während ihr hier zumindest noch jede Menge passive Boni erhalten könnt, gibt's für Briar – und damit für den aktiven Part – abseits der bereits erwähnten, immer gleichen Angriffe für jede Waffe, nichts freizuschalten. Skillpunkte bekommt ihr, indem ihr das Level-Inventar in den zugemüllten Abschnitten kaputtschlagt oder die immer gleichen Kristalle mit euren Kraftfeldern bearbeitet. Wegen der größtenteils uninteressanten Skills wird das aber schnell zu langweiliger Fleißarbeit.

Keinen Vorwurf machen kann man dem Spiel dagegen bei seiner Gegnervielfalt: Soulstice schafft es den Großteil der Spielzeit über, euch in regelmäßigen Abständen neue Feinde vorzusetzen, die euch mit abwechslungsreichen Angriffsmustern aufs Korn nehmen. Dabei ändert sich dann vor allem die Art eurer Defensive: Während Lute etwa Projektile zuverlässig abwehren kann, werden die Nahkampfangriffe besonders dicker Brocken von eurer Geisterschwester nur kurz verzögert. Wieder anderen entkommt ihr nur durch einen präzise getimten Ausweichsprung. Das hält die Kämpfe noch eine Weile länger frisch, als es Kern-Gameplay und Fortschrittssystem vermögen.

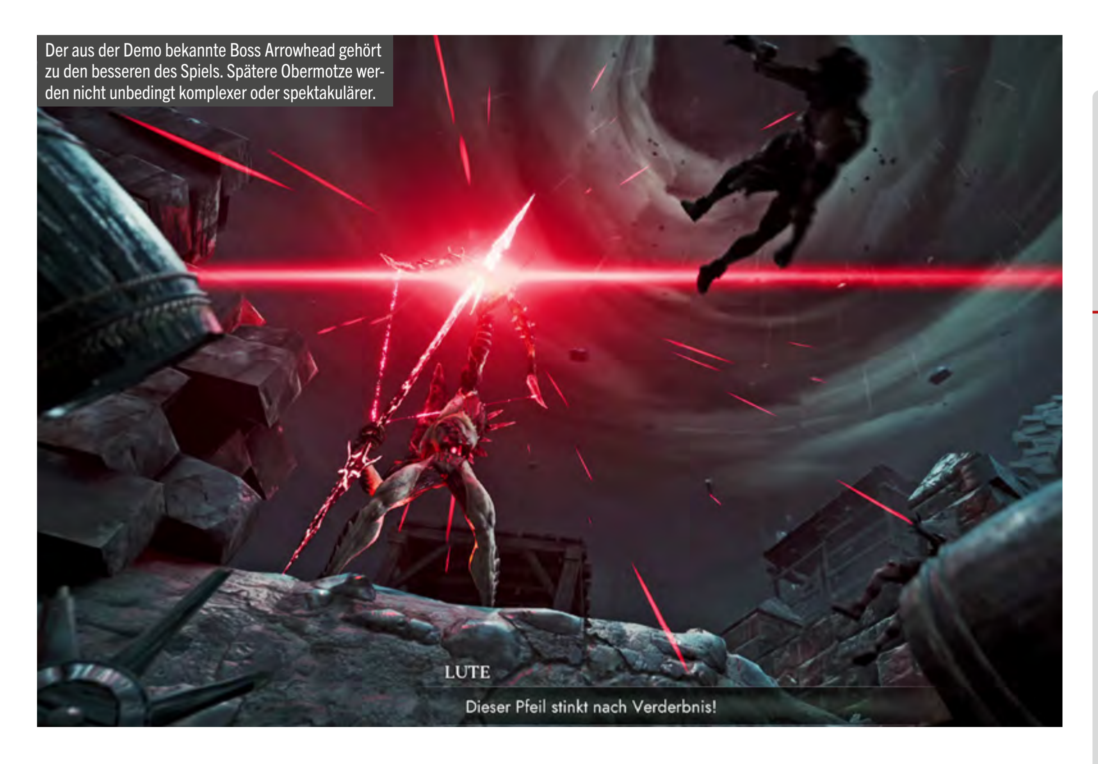
Reißen's die Bosse wieder raus?

Bei den Bossgegnern ist das Spiel dagegen etwas zu knauserig: Es gibt nicht sonderlich viele einzigartige Obermotze, und so vielfältig wie etwa der frühe Kampf gegen Arrowhead sind die wenigsten. Hier werdet ihr noch alle paar Sekunden mit einer neuen Situation konfrontiert, bei vielen anderen genügt simples Ausweichen und



Der Bogen ist die einzige Waffe im Spiel, die sich dramatisch anders anfühlt als der Rest. Effektiv ist er vor allem gegen Flugmonster, bei denen ihr euch dann aber mit der Lock-On-Funktion herumärgern müsst.

In immer wieder eingestreuten Erinnerungs-Abschnitten lernt ihr die nett präsentierte, tragische Geschichte der beiden Schwestern kennen.



Der aus der Demo bekannte Boss Arrowhead gehört zu den besseren des Spiels. Spätere Obermotze werden nicht unbedingt komplexer oder spektakulärer.

Draufhauen. So verpasst Soulstice auch die Chance, mehr aus seiner Kraftfeld-Mechanik herauszuholen. Statt euch etwa Ikaruga-mäßig schnelle Wechsel abzuverlangen, sind die Feinde schlicht entweder rot oder blau, was quasi nur beeinflusst, welchen Knopf ihr zu Beginn des Kampfes drücken müsst.

Erkundung zum Einschlafen

Den dicksten Motivationsdämpfer verpasst euch Soulstice aber durch sein wahnsinnig monotones Leveldesign und die kaum vorhandene optische Abwechslung der grob vier verschiedenen Gebiete. Es geht von der grau-braunen Stadt über die grau-grüne Kanalisation zurück in die nun die grau-blaue Stadt und zum Schluss in den Dimensionsriss (in dem ihr euch dann wieder durch die Einzelteile der Stadt bewegt). Die viel zu vielen Kapitel innerhalb dieser Gebiete gleichen sich wie ein Ei dem anderen, inklusive spärlich eingestreuter Rätselchen. Die bestehen eigentlich immer nur daraus, herauszufinden, welchen schnöden Korridor ihr noch nicht entlanggelaufen seid, und dann eine Reihe von Kristallen zu aktivieren. All das ermüdet schon nach wenigen Stunden und wird nicht besser, wenn das Spiel seine unspektakulären Kämpfe zum Ende hin immer stärker in die Länge zieht und euch immer größere und zähere Feindeshorden entgegenwirft, bei denen die Defizite des Kampfsystems dann besonders auffallen. Umfangstechnisch bekommt ihr immerhin ziemlich viel für euer Geld: Die 15 bis 20 Stunden lange Story dürft ihr in fünf Schwierigkeitsgraden versuchen, außerdem warten in jedem Level immer kniffliger werdende Herausforderungsportale, die simple Lebens- und Kraftfeld-Upgrades bereithalten. Die nette Story kommt mit ausführlichen Zwischensequenzen daher und optisch kann sich Soulstice durchaus sehen lassen. Ob all das aber noch so wichtig ist, wenn der monotone, seichte Spielverlauf schon nicht genug für einen Durchgang hergibt, steht auf einem anderen Blatt. Hier sollten wirklich nur sehr ausgehungerte Genre-Fans einen Blick riskieren. ❑



Soulstice hat ein recht umfangreiches Bestiarium auf Lager. Bis zu den finalen Kapiteln begegnet ihr regelmäßig neuen Monstern mit eigenen Angriffsmustern.

MEINE MEINUNG

Stefan Wilhelm



Es fehlt an Tiefgang, Abwechslung und Motivationsfaktoren.

In meiner ziemlich positiv gestimmten Vorschau habe ich noch geschrieben, wie sehr ich mich darüber freue, dass endlich mal wieder richtiges Hack & Slay erscheint. Sonderlich lange hielt das Gefühl in der Vollversion aber nicht an, weil sich schnell abzeichnete, wie monoton, seicht und einfallslos die ganze Sache gestaltet ist. Weil die Waffenauswahl so ähnlich und die Möglichkeiten so beschränkt sind, fühlen sich die Kämpfe trotz vieler verschiedener Gegner zäh und uninteressant an, was durch die miese Kamera und die damit verbundenen Gameplay-Defizite noch verstärkt wird. Vom Leveldesign hatte ich spätestens im ewig langen Kanalisations-Abschnitt die Nase voll – und da ist noch nicht einmal das halbe Spiel vorbei. Respekt verdienen die Entwickler trotzdem für den Versuch, ein hochwertiges Spiel für ein inzwischen ziemlich nischiges Genre abzuliefern, aber spielerisch wirkt Soulstice, als hätte das Team wieder bei der Geburtsstunde der Hack & Slays angefangen, statt sich an modernen Platinum- und Capcom-Titeln zu orientieren. Die eigenen Ideen sind nett, aber auch nicht weit genug ausgereizt, um wirklich Eindruck zu hinterlassen. Letztendlich bleibt also ein ganz hübscher Button-Masher mit okayer Story, bei dem ich am Schluss aber eher erleichtert war, ihn hinter mich gebracht zu haben.

PRO UND CONTRA

- ➕ Hübsche Präsentation, die an Fantasy-Anime-Klassiker erinnert
- ➕ Schicke Charakterdesigns
- ➕ Umfangreiche Story mit vielen Cutscenes
- ➕ Abwechslungsreiches und großes Gegner-Roster
- ➕ Zugängliches und schnell verstandenes Gameplay
- ➖ Seichtes Kampfsystem mit viel zu wenigen Attacken und Optionen
- ➖ Miese Kamera und fummelige Lock-On-Funktion
- ➖ Langweilige und sehr ähnliche Waffenauswahl
- ➖ Kraftfeld-Feature wird kaum kreativ genutzt
- ➖ Wahnsinnig monotone Umgebungen und Aufgaben
- ➖ Kämpfe werden schnell zu chaotisch
- ➖ Holprige Vertonung
- ➖ Unpassende Techno-Musik beim Kämpfen



Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Sports
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 30. September 2022
Preis: ca. 70 Euro
USK: ab 0 Jahren

FIFA 23

Ist das letzte FIFA von EA Sports auch das beste FIFA von EA Sports? Wir haben uns alle neuen Features wie Crossplay, Frauenfußball und WM-Modi näher angeschaut und klären im Test: So gut ist die Fußball-Simulation tatsächlich geworden. **Von:** David Benke

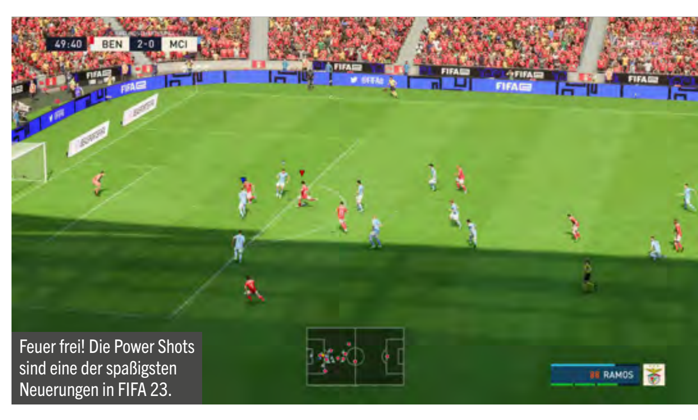
Das beste, das größte, das schönste FIFA aller Zeiten! Im Vorfeld des Release von FIFA 23 hielt sich Publisher Electronic Arts mit Superlativen nicht zurück. Das ist auf der einen Seite schon ein wenig verständlich, schließlich endet am 30. September so eine kleine Ära: Nach 30 Jahren wird es dieses Jahr die letzte Fußball-Simulation aus dem Hause EA Sports sein, die die ikonischen vier Buchstaben auf dem Cover trägt. Da will man sich natürlich mit einem ordentlichen Knall verabschieden. Auf der anderen Seite schüren solche großspurigen Versprechungen natürlich auch enorme Erwartungen, die man besser nicht enttäuschen sollte. Sonst wird aus der emotionalen Abschiedstournee schnell ein ordentliches PR-Desaster.

Wie also schlägt sich „das letzte FIFA aller Zeiten“? Wir haben dutzende Stunden auf dem virtuellen Rasen verbracht, alle wichtigen Neuerungen ausgiebig ausprobiert und verraten im Test: So gut gelingt EA Sports der Abschluss seiner Fußball-Reihe.

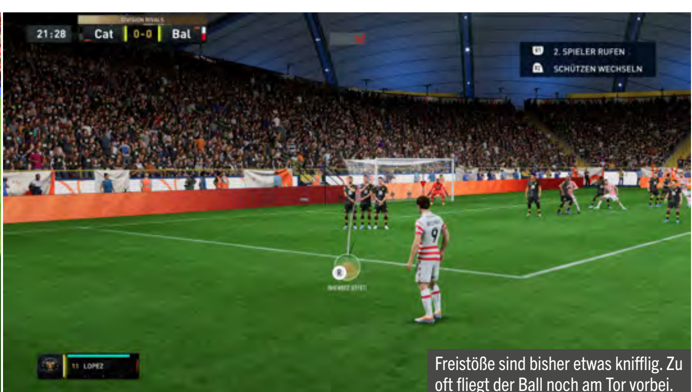
Mehr Power in Schüssen und Grätschen

Fangen wir doch direkt mit dem ersten Versprechen an: Ist FIFA 23 das beste FIFA aller Zeiten? Dafür werfen wir einen Blick aufs Gameplay und die wichtigsten neuen Features. Vor allem der neue Power Shot sticht hier positiv heraus. Wenn ihr die beiden Bumper und die Schusstaste gleichzeitig gedrückt haltet, ladet ihr jetzt einen besonders knackigen Schuss auf. Der erinnert fast schon ein wenig an Captain Tsubasa. Und einige der Treffer, die ihr mit der Mechanik erzielt, sind auch wirklich reif fürs Fernsehen!

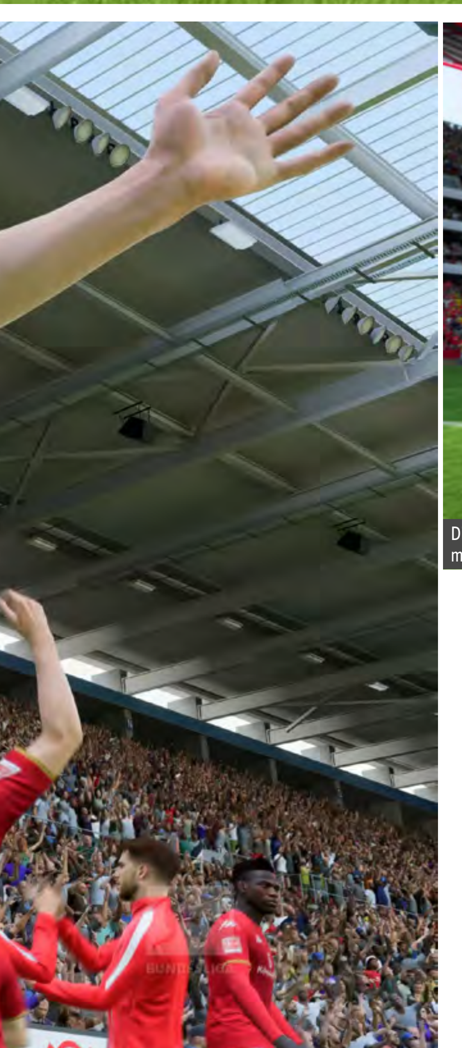
Zu Beginn braucht es allerdings noch etwas Übung, die Pille überhaupt aufs Tor zu bekommen. Die Power Shots werden nämlich manuell kontrolliert. Ihr müsst also haargenau zielen, sonst bolzt ihr die Kugel auf die Tribüne. Außerdem ist die Auflade-Animation rela-



Feuer frei! Die Power Shots sind eine der spaßigsten Neuerungen in FIFA 23.



Freistöße sind bisher etwas knifflig. Zu oft fliegt der Ball noch am Tor vorbei.



Die neuen Replays sehen gut aus, nur manchmal ist ein komischer Kamerawinkel dabei.

tiv lang. Ihr solltet also aufpassen, nicht noch von einem gegnerischen Verteidiger geblockt zu werden. Die haben mit dem neuen Hard Tackle die Möglichkeit, mit noch mehr Bums in den Zweikampf zu gehen.

Eine erwähnenswerte Überarbeitung gab es auch für alle Standardsituationen. Bei Ecken und Freistößen dreht ihr jetzt mit dem linken Stick die Kamera, eine Vorschau-Linie zeigt an, wo der Ball ungefähr landen könnte. Mit dem rechten Stick legt ihr dann noch fest, wo ihr den Ball treffen wollt. Ihr könnt beispielsweise mit dem Außenrist ein wenig Spin in die Kugel legen und sie so um die Mauer herum zirkeln. Oder ihr zieht Ecken scharf und flach auf den ersten Pfosten.

Bei Strafstößen bekommt ihr in FIFA 23 einen pulsierenden Kreis um den Ball angezeigt, der immer kleiner wird. Schießt ihr genau im richtigen Moment, müsst ihr euch eigentlich nur noch für eine Ecke entscheiden. Das Spiel platziert den Ball danach automatisch zwischen den Pfosten. Ihr könnt also gar nicht mehr komplett daneben semmeln. Das ist fast schon ein wenig zu einfach.

Now this is Football!

Was aber natürlich nicht bedeutet, dass FIFA 23 nicht anspruchsvoll wäre. Dank Hypermotion 2 hat ein Haufen neuer Animationen den Weg ins Spiel gefunden, der die Bewegungsabläufe eurer Kicker noch flüssiger und realistischer macht. Das wirkt sich dann natürlich auch auf das Spielgefühl aus: Das zeigt sich im Vergleich zum Vorjahr noch mal langsamer und schwerfälliger – auch wenn dieser Satz in der FIFA-Szene mittlerweile ein wenig überstrapaziert ist. Sprints und Dribblings wurden generft. Gerade bei schnellen Richtungswechseln spürt man, wie der Spieler erst abbremsen und neu beschleunigen muss. Ihr könnt jetzt also keine wilden Kreise mehr um eure Gegenspieler drehen.

Spielerisch bietet FIFA 23 so eines der vielleicht besten Erlebnisse, das wir in den letzten Jahren bekommen haben. Endlich wird mal mehr von einem verlangt, als einfach nur per Steilpass auf den schnellen Außenstürmer durchzustecken und dann an der gegnerischen Abwehrreihe vorbei allein aufs Tor zuzurennen. Endlich fühlt sich das Geschehen auf dem Rasen mal etwas mehr nach Fußball an: taktisch geprägt, mit einem deutlichen Fokus auf Pass- und Kombinationsspiel, das Geduld und Präzision von einem verlangt.

Das gefällt natürlich nicht jedem. Gerade unter eSportlern und Streamern regt sich bereits an Kritik: FIFA 23 sei zu träge, zu unpräzise, zu schwammig. Und auch wir sind mit FIFA 23 nicht wunschlos glücklich. Gerade in der Defensive tun sich öfter mal Probleme auf. Da laufen KI-gesteuerte Verteidiger lieber vom Ball weg als zum Ball hin, der Torhüter macht nicht die kurze Ecke zu oder der Spielerwechsel will bei einem gegnerischen Konter einfach nicht richtig funktionieren. So lässt sich der letzte Mann, der vielleicht noch den entscheidenden Stopp setzen könnte, einfach nicht anwählen. Auch die Spieler-Kollisionen laufen nicht immer ganz sauber. Und trotzdem können wir uns wohl an kein FIFA erinnern, an dem wir zu Beginn so viel Spaß hatten. Bleibt nur zu hoffen, dass EA dieser Linie treu bleibt und nicht einknickt. Es wäre schon schade, wenn man mit kommenden Patches einfach zum Spielgefühl des Vorgängers zurückkehren würde.

Was hingegen noch gepatcht werden dürfte, ist das Crossplay! Das funktioniert zwar so weit einwandfrei. Ihr könnt im Hauptmenü festlegen, ob ihr gegen Spieler auf anderen Plattformen antreten wollt oder nicht. Außerdem wurde das Social Hub überarbeitet, sodass ihr jetzt auch auf dem PC einfach eine Einladung an einen Kumpel auf der Xbox oder der PS5 senden könnt. Ärgerlich sind allerdings die Einschränkungen: Crossplay funktioniert nur in Eins-gegen-eins-Modi wie Online-Saisons oder Division Rivals, nicht in Pro Clubs oder Online-Koop. Eine verpasste Chance.

WMs und Women's Football

Nächster Punkt: Ist FIFA 23 das größte FIFA aller Zeiten? Nun, ja und nein. Ein starkes Argument

Die Sprint-Mechanik wurde überarbeitet: Es gibt explosive und anhaltende Spielertypen.



Wer Spieler ablösefrei verpflichtet, macht laut Transfer-Analyse-Tool einen guten Deal.


Bei den Frauen-Ligen war EA etwas geizig: Die Bundesliga ist etwa nicht mit dabei.



Zu den realen Managern gesellt sich auch Ted Lasso aus der gleichnamigen Apple-TV-Serie.

dafür sind natürlich die beiden WM-Modi, die im Laufe der kommenden Monate nachgereicht werden sollen. Obendrein hat es nach mehreren Jahren Abstinenz auch die italienische Serie B zurück ins Spiel geschafft. Ergänzt wird das Gesamtpaket um ein paar einzelne Vereine wie Juventus Turin, den AFC Richmond aus der Apple-TV-Serie Ted Lasso oder den AFC Wrexham von Deadpool-Schauspieler Ryan Reynolds.

Die neuen Frauenmannschaften darf man natürlich auch nicht unter den Teppich kehren, wobei hier schon das erste große ABER kommt: Die Teams der Women's Super League und der Division 1 Féminine sind nur in Anstoß, Online-Saisons und Offline-Turnieren spielbar, einen eigenen Karrieremodus gibt es nicht. Dazu hat es EA Sports teilweise nicht mal geschafft, die komplette Startelf von Chelsea oder Olympique Lyon mit echten, gescannten Spielergesichtern auszustatten. So wirkt die Implementierung ein wenig halbgar, als sei das Ganze nur ein netter kleiner PR-Stunt gewesen.

Und zu allem Überfluss müssen Spieler in diesem Jahr dann auch noch einen Schwund in Sachen Lizenzen verkraften: Der SSC Neapel läuft künftig unter dem Fantasienamen „Napoli FC“ auf, die gesamte Liga MX sowie die J League gibt's nur noch exklusiv in Konamis eFootball.

Trauerspiel Karrieremodus

Das ist natürlich auch ein herber Verlust für den Karrieremodus. Wobei der dieses Jahr ohnehin ein wenig enttäuschend daherkommt. Normalerweise würden wir hier ausschweifend über unsere Erfahrungen als Hobby-Trainer sprechen, EA Sports hat FIFA 23 allerdings so wenige neue Manager-Features verpasst, dass man die relativ schnell abhandeln kann:

1. Die neuen Menüs. Die wurden, um einen einheitlichen Look zu schaffen, an die von Ultimate Team angepasst. Ihr habt jetzt also eine zusätzliche Übersichtsleiste am unteren Bildschirmrand. Das als „Neuerung“ zu verkaufen ist aber schon ein wenig dreist, zumal die Bedienung unter der neuen Nutzeroberfläche eher leidet, weil man sich als alteingesessener Veteran überhaupt nicht mehr zurechtfindet.

2. Die authentischen Manager. Die sind leider nicht mehr als ein paar kosmetische Skins für euren Avatar. Sie bringen euch keinerlei spielerische Vorteile – und es gibt auch noch lächerlich wenige davon! Aus den ersten beiden Bundesligen hat es beispielsweise nur Edin Terzic ins Spiel geschafft, ohne realistisches Gesicht natürlich.

3. Die neuen Cutscenes. Wenn ein Spieler euren Verein verlässt, wird er jetzt emotional auf der Geschäftsstelle verabschiedet. Weil dabei niemand spricht, hat das alles aber eher was von Slapstick. Die Sequenzen wiederholen sich zudem schon nach kurzer Zeit viel zu oft.

4. Das neue Transfer-Bewertungssystem. Das bietet keinen direkten Mehrwert und ist auch sonst ziemlich überflüssig, weil es keine damit verbundenen Manager-Ziele gibt. Ihr bekommt also nie gesagt, dass ihr etwa einen Transfer mit der Note A abschließen sollt.

5. Neue Details in Create Your Club. Ihr könnt jetzt unter anderem das Torwarttrikot eures Vereins auswählen oder eure Spieler im Team-Editor individuell anpassen. Das ist tatsächlich mal etwas Sinnvolles, hätte aber auch ganz einfach per Patch nachgereicht werden können.



Auch in VOLTA könnt ihr den Power Shot nutzen. Da werdet ihr aber noch öfter geblockt.



Beim Passen ist jetzt noch mehr Präzision gefragt. Sonst landet der Ball beim Gegner.

Die einzige wirklich gute Ergänzung sind die spielbaren Highlights. Die bieten euch einen ordentlichen Kompromiss zwischen der Schnellsimulation und dem Spielen der kompletten 90 Minuten: Ihr spielt nur ein paar ausgewählte Höhepunkte nach, etwa Elfmeter oder Kontersituationen. Anzahl und Art der Spielszenen variieren dabei je nach Qualität der beiden beteiligten Mannschaften. Außerdem steht es euch frei, nur Offensiv-Aktionen selbst zu übernehmen, oder nur Highlights, die euren Virtual Pro betreffen.

Ein echter Freigeist

Apropos Virtual Pro: In der Spielerkarriere hat sich auch ein klein wenig getan. Mit Freigeist, Fußballkunst und Teamwork führt EA Sports drei Persönlichkeiten für euren Avatar ein, die euch je nach Ausprägung unterschiedliche Attributsboni bescheren. Wie sich euer Spieler entwickelt, bestimmt seine Leistung auf dem Platz. Tore und Tricks drücken euch mehr in Richtung Freigeist, gewonnene Zweikämpfe und gelungene Pässe mehr in Richtung Teamwork. Aber auch Aktionen abseits des Platzes prägen eure Identität. Ihr könnt beispielsweise einen verletzten Teamkameraden besuchen, eine neue Matratze kaufen oder eine Halloween-Party planen.

Um das zu finanzieren, verdient euer Pro jetzt auch tatsächlich Geld, das ihr dann noch vermehren könnt, indem ihr etwa eine Handy-App entwickelt oder ein eSports-Team gründet. Was das alles mit Fußball zu tun hat? Keine Ahnung! Uns wäre es deutlich lieber gewesen, man hätte sich weniger auf Lifestyle-Features und mehr auf das eigentliche Ziel konzentriert: nämlich eine Sport-Simulation zu entwickeln. Oder wenigstens mal einige der altbekannten Probleme anzupacken.

Ihr könnt euch auch in FIFA 23 noch immer nicht euren nächsten Verein aussuchen. Ihr fragt einen Transfer an und wartet dann, welche Angebote für euch reinflattern – so wie die letzten fünf Jahre! Ihr werdet von eurem Coach immer noch außer Position aufgestellt, wir liefen als Stürmer auch mal im zentralen Mittelfeld auf. Und der Newsticker im Hauptmenü erzählt gelegentlich immer noch totalen Blödsinn, weil er eure Klub- und eure Nationalmannschaftskarriere durcheinanderbringt. Da heißt es dann auch mal „Lechia Danzig gewinnt 2:0 gegen Ghana".

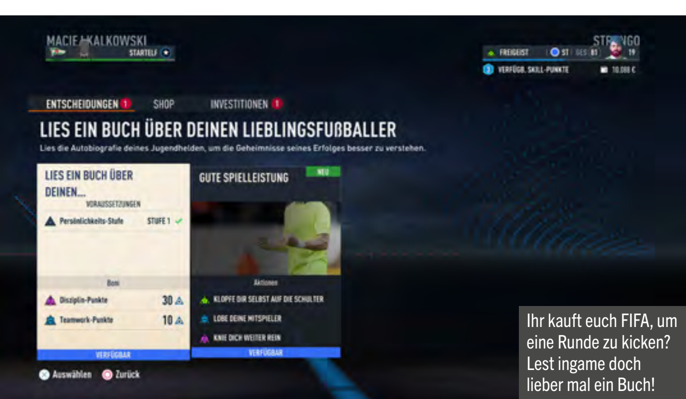
Mehr Ärger als nur Pay2Win

Und wo wir uns gerade schon so schön in Rage geredet haben, lasst uns doch auch noch mal über Ultimate Team sprechen. Normalerweise verteufeln wir den Modus ja bloß für seine Masse an Mikrotransaktionen und gehen dann schnell über zum nächsten Thema. Dieses Jahr hat FUT neben dem bekannten Pay2Win-Aspekt aber auch ein paar neue Inhalte im Gepäck, auf die sich ein näherer Blick tatsächlich lohnt: Zum einen wurden die FUT Moments eingeführt, kleine Challenges, mit denen ihr Packs und andere Belohnungen verdient. So kommen auch Spieler, die kein Echtgeld investieren, an neue Items. Zum anderen wurde das komplette Chemie-System revolutioniert.

In FIFA 23 entsteht Chemie jetzt über die gesamte Mannschaft hinweg: Wenn ihr also Manuel Neuer und Joshua Kimmich in eurem Team habt, dann beschert euch das Pluspunkte. Schließlich kommen beide aus Deutschland und spielen für den FC Bayern München. Dass sie nicht mehr direkt nebeneinanderstehen, ist wurscht. Bereits im Vorfeld des Release sorgte die Änderung für einiges Rätselraten: Schließlich hat sich das bisherige System seit mittlerweile über zehn Jahren bewährt. Es ist fest etabliert, die Spieler haben sich damit arrangiert. Ein klassischer Fall von „If it ain't broke, don't fix it". Und auch zum Launch



Je nachdem, wie sich eure Persönlichkeit entwickelt, bekommt ihr Attribut-Boosts.



Ihr kauft euch FIFA, um eine Runde zu kicken? Lest ingame doch lieber mal ein Buch!



In Squad Building Challenges könnt ihr jetzt sogar zu viel Chemie haben.

zeigt sich: Die neue Chemie verursacht mehr Probleme, als sie löst. Für Squad Building Challenges benötigt man jetzt gefühlt einen verdammten Uni-Abschluss in Mathematik! Und auch beim Bau des eigenen Traumteams, was das neue System eigentlich vereinfachen sollte, gibt es mehr Hürden als bisher. Gerade Hybrid-Mannschaften, in denen Spieler mehrerer Ligen kombiniert werden, funktionieren nur noch eingeschränkt.

Ach ja, VOLTA und Pro Clubs gibt's schließlich auch noch. Hier haben die Entwickler erneut etwas am Levelsystem gedreht: Künftig gibt es 100 statt der bisherigen 25 Ränge, was auf lange Sicht für mehr Motivation sorgen sollte. Außerdem sammelt ihr über beide Modi hinweg gemeinsamen Fortschritt. Durch eine Partie VOLTA Battles verdient ihr also auch XP für euren Pro-Clubs-Avatar. Eine sinnvolle Neuerung, die zusätzliche Anreize schafft, auch die etwas nischigen Spielvarianten auszuprobieren – selbst wenn uns VOLTA auch noch im vierten Jahr wie ein lästiges Anhängsel vorkommt, das EA Sports gerne für einen Story-Modus à la The Journey opfern dürfte.

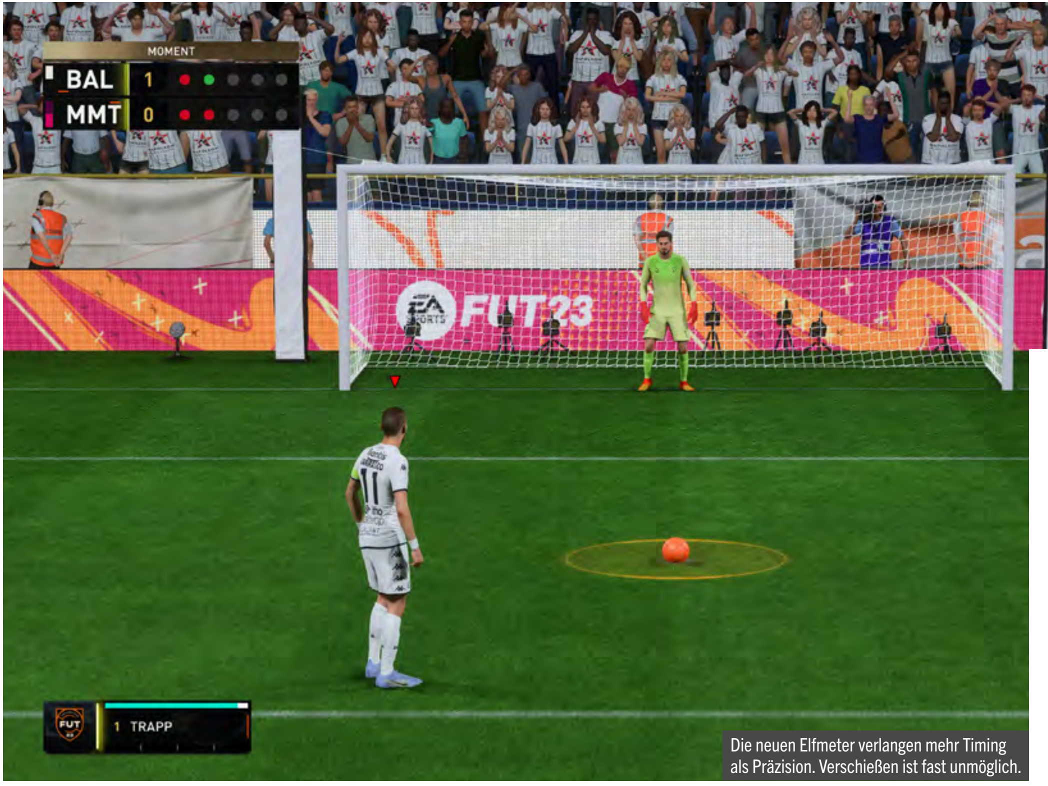
Kampf mit der Technik

Widmen wir uns zuletzt der Frage: Ist FIFA 23 das schönste FIFA aller Zeiten? Hier gibt's von unserer Seite ein klares Ja! EA Sports hat zwar keine Grafik-Revolution losgetreten, aber vor allem im Hinblick auf Details noch mal eine kleine Schippe draufgelegt. Ihr dürft euch über noch mehr Spielergesichter, zusätzliche Übertragungspakete und Replays mit Augmented-Reality-Elementen freuen, die etwa die Schussgeschwindigkeit oder den Expected-Goals-Wert anzeigen. Und so dumm es klingen mag: Auch der überarbeitete Rasen und die realistischeren Tornetze verleihen dem Spielerlebnis noch mal etwas Authentizität.

Gleichzeitig offenbaren sich bei der Technik aber auch viele Abgründe. Selten war ein FIFA zum Launch so sehr von Problemen geplagt wie dieses Jahr. Das fängt bei kleineren Grafik-Fehlern an: Da friert die UI ein oder verschwindet komplett. Die Kamera wählt bei einer Jubelszene einen so komischen



Die Technik macht in FIFA 23 öfters Ärger: Da sind Grafikbugs nur die Spitze des Eisbergs.



Die neuen Elfmeter verlangen mehr Timing als Präzision. Verschießen ist fast unmöglich.

Winkel, dass man von unterhalb des Spielfelds durch Tribünen und Zuschauer durchguckt. Bei Cinematics ruckelt es auch gerne mal.

Viel nerviger sind aber Black-Screens, komplette Spielabstürze oder die Tatsache, dass sich die PC-Version aufgrund von Problemen mit der mit eingebauten Anti-Cheat-Software manchmal gar nicht erst starten ließ. Hier hat EA Sports mittlerweile zwar einen ersten Patch nachgereicht, der die Stabilität verbessern soll, endgültig gelöst, ist das Probem allerdings nicht. Und auch die Server geben aktuell noch kein allzu zuverlässiges Bild ab. Schon während unserer Testphase, in der eigentlich „nur" Presse, Streamer und Vorbesteller der Ultimate Edition unterwegs sein sollten, ließ die Verbindungsqualität öfter mal zu wünschen übrig. Nicht auszudenken, wie das aussieht, wenn zum offiziellen Release am 30. September Millionen von Spielern gleichzeitig auf den virtuellen Rasen strömen.

Alles in allem bleibt so ein eher durchwachsenes Fazit: Ja, FIFA 23 spielt sich so unterhaltsam wie schon lange nicht mehr – und dank Crossplay sogar über mehrere Plattformen hinweg! Hier hätte der Ableger durchaus das Potenzial gehabt, als gelungener Serien-Abschluss in Erinnerung zu bleiben. Das positive Bild wird aber durch zu viele Störgeräusche abseits des Platzes getrübt, allen voran Stillstand in den Offline-Modi und ärgerliche Technik-Probleme. So wird das „letzte FIFA aller Zeiten" wahrscheinlich eher als ein Sinnbild der gesamten Reihe in die Geschichte eingehen, als ein Spiel, das aus seinen Möglichkeiten leider nicht das Maximum herausholen konnte. ❑



Natürlich auch wieder mit dabei: jede Menge MIkrotransaktionen im Ultimate-Team-Modus.

MEINE MEINUNG

David Benke



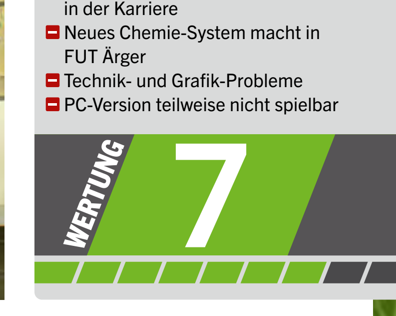


Ein emotionaler letzter Ritt mit Höhen und Tiefen!

Nach fünf Jahren in Serie ist das hier tatsächlich mein vorerst letzter FIFA-Test. Da kommt schon fast ein wenig Nostalgie auf. Statt auf Gefühlsduselei konzentrieren wir uns aber lieber auf die harten Fakten, es geht hier schließlich immer noch darum, ob FIFA 23 jetzt ein gutes Spiel ist oder nicht. Und die Frage ist wirklich nicht einfach zu beantworten: Rein spielerisch betrachtet macht die Fußball-Simulation wirklich Laune. Durch Hypermotion 2 ist die Action auf dem Rasen noch mal taktischer, weniger hektisch geworden. Die neuen Power Shots und Hard Tackles sind auch wirklich tolle Ergänzungen! Dummerweise hat es EA Sports aber verpasst, auf dem gelungenen Gameplay-Grundgerüst mit spannenden Inhalten aufzubauen. Die technische Umsetzung ist für meinen Geschmack auch nicht sauber genug. Deshalb kann ich mich leider nicht zu einer höheren Wertung durchringen, obwohl ich der Serie wirklich ein gebührendes Ende gegönnt hätte.

PRO UND CONTRA

- ➕ Flüssiges Gameplay dank Hypermotion 2
- ➕ Die neuen Power Shots machen Laune
- ➕ Zugänglichere Standards
- ➕ Zusätzliche Lizenzen (Serie B, Juventus, Ted Lasso)
- ➕ Einbindung der offiziellen FIFA WM
- ➕ Mehr Fokus auf Frauenfußball
- ➕ Spielbare Highlights im Karrieremodus
- ➕ Neue FUT Moments in Ultimate Team
- ➕ Cross-Progression in VOLTA und Pro Clubs
- ➖ Probleme bei der Defensiv-KI
- ➖ Sonst kaum sinnvolle Neuerungen in der Karriere
- ➖ Neues Chemie-System macht in FUT Ärger
- ➖ Technik- und Grafik-Probleme
- ➖ PC-Version teilweise nicht spielbar



Die Spielermodelle sind mal wieder super gelungen. Starspieler kann man zudem auch an ihren charakteristischen Bewegungen erkennen.

NBA 2K23

Genre: Sportspiel
Entwickler: Visual Concepts
Hersteller: 2K Games
Termin: 09. September 2022
Preis: ca. 80 Euro
USK: ab 12 Jahren

Basketballfest oder dreiste Abzocke? Nun, irgendwie beides. Dieses Sportspiel ist gleichermaßen brillant und richtig mies. Im Test lest ihr, was wir damit meinen.

Von: Christian Dörre

Seit vielen Jahren steht die NBA-2K-Reihe für eine geniale virtuelle Umsetzung von Basketball. Allerdings steht die Serie seit einigen Jahren auch vermehrt dafür in der Kritik, die Spiele mit Mikrotransaktionen zu durchsetzen. Hat sich daran im Jahr 2022 etwas geändert? Nun, um es kurz zu machen: Nein, hat es nicht. Und das ist diesmal sogar fast noch ärgerlicher als in der Vergangenheit, denn NBA 2K23 ist dank einiger kleiner, aber sinnvoller Gameplay-Anpassungen sowie erweiterten Spielmodi ein absolutes Content-Monster mit herausragendem Fan-Service und spielerisch wohl so nah am echten Sport wie nie zuvor. Das bringt sowohl uns als auch echte Basketball-Nerds in eine echte Zwickmühle. Einerseits spielt sich NBA 2K23 so unfassbar gut und beweist so unglaublich viel Liebe zu diesem wunderbaren Sport, aber andererseits funktionieren zwei der größten Spielmodi quasi nur, wenn man zusätzlich noch echtes Geld für die Ingame-Währung VC ausgibt. Wir schwankten während des Tests also stets zwischen absoluter Euphorie aufgrund des Gameplays und großem Ärger darüber, dass 2K uns nur allzu gerne noch weitere Scheine aus der Tasche ziehen wollte.

Neues auf dem Court

Die NBA-2K-Spiele überzeugen seit jeher mit grandioser Spielbarkeit, sodass es nicht verwunderlich ist, dass es keine riesigen Anpassungen beim Gameplay gibt. Vielmehr gibt es kleine Tweaks, die den Spielablauf aber spürbar besser machen. Ballphysik und die Bewegungen der Spieler sind nun noch mal realistischer. Man spürt deutlicher das Gewicht der Spieler, wodurch ihr Movement natürlich nachvollziehbarer ist. Hier wurde dann auch erneut an den Jumpshots geschraubt, deren Erfolg jetzt nicht mehr fast hauptsächlich von den Werten des jeweiligen Spielers abhängt, sondern auch aus welcher Bewegung heraus der Sprungwurf erfolgt. Überhaupt ist der Spielablauf flüssiger, runder und authentischer. Das liegt auch an der verbesserten KI. Spieler laufen sich cleverer frei und gegnerische Teams stellen sich geschickter auf unsere Taktik ein. War es im Vorgänger noch möglich, über eine längere Zeit One-Man-Shows mit Starspielern wie LeBron, Giannis oder Steph abzuziehen, zieht uns NBA 2K23 hier schnell den Zahn. Spielzüge werden nun schneller durchschaut und unsere Stars gedoppelt. Wir sind also gezwungen, etwas variantenreicher zu spielen. Auch ständiges Pick & Roll mit Pass



Pick & Roll ist nicht mehr ganz so übermächtig wie noch im Vorgänger, aber immer noch einen Ticken zu stark.

Die Animationen wirken nochmal eine Spur geschmeidiger als im ohnehin schon wunderbar anzuschauenden Vorgänger.



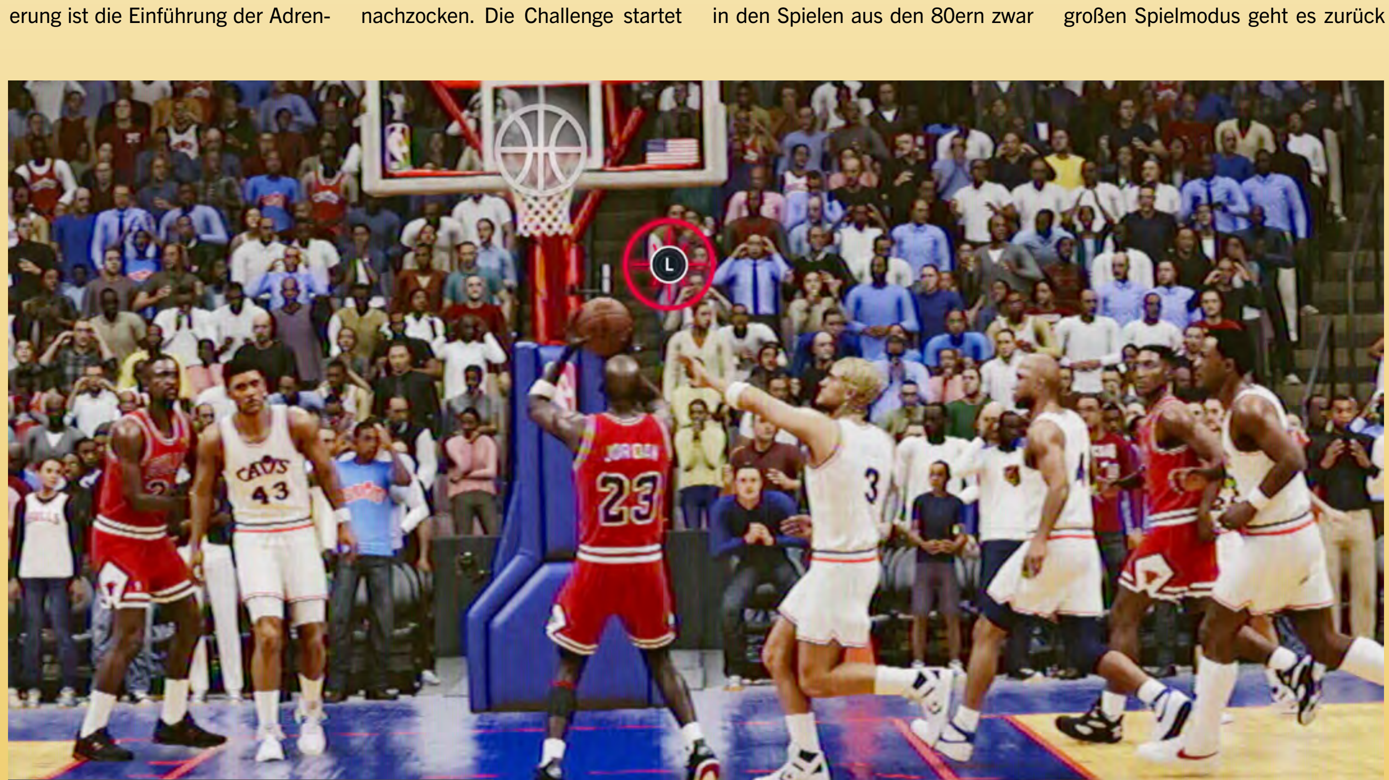
Die KI reagiert nun besser und zügiger darauf, wenn wir stetig unseren Star anspielen und doppeln ihn. Allgemein hat die KI viel dazugelernt.

Das Gelingen von Jumpshots hängt nun noch mehr davon ab, aus welcher Bewegung heraus man sie ausführt.

zum Center wird jetzt von der KI zügiger durchschaut, ist allerdings immer noch eine etwas zu mächtige Waffe, wenn wir einen Big Man mit guten Werten auf dem Court haben. Doch auch in der Offensive hat die KI dazugelernt. Sie analysiert unsere Defizite in der Defense und nutzt diese dann aus. Haben wir etwa Probleme, einen bestimmten Spieler zu verteidigen, sucht die KI eben immer wieder diesen Spieler. Verteidigen wir den Spieler jedoch gut, spielt die KI ihm nicht mehr so oft den Ball zu und sucht sich andere Wege, uns das Leben schwer zu machen. Es ist unglaublich motivierend, sich neue Wege zum Korb zu suchen oder eben den Gameplan der KI zu vereiteln. Das Spiel fühlt sich einfach etwas taktischer an. Wir müssen jetzt besser die Stärken unseres Teams zu nutzen und die Schwächen zu umgehen wissen. Eine weitere kleine, aber feine Neuerung ist die Einführung der Adrenalinanzeige, welche mit drei Balken unter dem ausgewählten Spieler angezeigt wird. Dribbel-Moves, Fakes, Spins, also quasi alles, was wir dazu nutzen, unseren Gegenspieler in die Irre zu führen, kostet Adrenalin. Ist das aufgebraucht, gelingt dem jeweiligen Spieler zunächst nicht sehr viel, bis sich die Leiste wieder füllt. Das Feature klingt jetzt nicht sonderlich revolutionär, ist aber gerade für Mehrspielerpartien eine wahre Wohltat. Vorbei ist die Zeit, in der Leute einfach mit Crossover-Gespamme und anderen Tricks über den gesamten Court fegten.

Rückkehr einer Legende

In NBA 2K23 spielt die bekannteste Nummer 23 der Sportgeschichte natürlich auch eine besondere Rolle. Nach einigen Jahren kehrt nun nämlich die Jordan Challenge zurück, in der wir 15 bedeutende Spiele aus der Karriere von Michael Jordan nachzocken. Die Challenge startet mit dem Spiel um die NCAA-College-Meisterschaft 1982 und führt bis zum NBA-Meisterschaftsfinale 1998 mit den Chicago Bulls gegen die Utah Jazz. Dazwischen gibt es natürlich allerhand legendäre Momente wie das Playoff-Spiel 86, in dem „His Airness“ sagenhafte 63 Punkte gelangen, oder das All-Star-Spiel, in dem Jordan „Magic“ Johnson vorführte, oder natürlich der als „The Shot“ bekannte Buzzer-Beater gegen die Cavaliers 1989. Sämtliche Spiele werden mit an damalige TV-Übertragungen erinnernde Filter und Einblendungen präsentiert. Trikots und Aufstellungen sind ebenfalls authentisch. Spiele in NBA 2K waren in den letzten Jahren ohnehin schon immer ganz nah an echten Spielen im TV dran und dem neuen Spiel gelingt das nicht nur in der Gegenwart, sondern jetzt auch noch mit der Vergangenheit. Es sei jedoch dazu gesagt, dass gerade die Filter in den Spielen aus den 80ern zwar toll umgesetzt, auf Dauer aber auch anstrengend sind. Glücklicherweise kann man sie aber ganz easy im Optionsmenü deaktivieren. Vor den jeweiligen Spielen in der Jordan Challenge stimmen Interviews ehemaliger Gegenspieler, Mitspieler, Weggefährten und Zeitzeugen auf das bevorstehende Match ein. Die Präsentation ist allgemein einfach super gelungen. Der Modus ist gewissermaßen ein The Last Dance zum Selberspielen. In den legendären Begegnungen stellt uns das Spiel vor drei Herausforderungen. Herausforderung Nummer 1 ist zumeist das Spiel zu gewinnen, bei den anderen beiden sollen wir dann eine bestimmte Punktzahl erreichen oder eine gewisse Anzahl an Rebounds oder Assists. Bestehen wir zumindest eine Herausforderung, wird das nächste Kapitel in der Jordan Challenge freigeschaltet. Doch auch in einem anderen großen Spielmodus geht es zurück



In der Challenge spielen wir 15 legendäre Momente und Spiele aus Michael Jordans Karriere nach. „The Shot“ darf da natürlich nicht fehlen.



Statt GM-Modus nun Meine NBA-Ären: Hier darf man in den 80ern, 90er, 2000er und der Gegenwart loslegen. Wahlweise mit passendem Filter.

in die Vergangenheit. Sofern man das denn will. Der zuvor als „Mein GM“ bekannte Modus, in dem man die Geschicke eines Franchises übernimmt und einstellen kann, wie stark man in alles drumherum involviert sein möchte, wurde nämlich umbenannt. Nun hört der Modus auf den Namen „Meine NBA-Ären“. Hier kann man natürlich immer noch einstellen, ob man einfach nur spielen oder komplett bzw. teilweise GM-Tätigkeiten erfüllen möchte, aber es gibt eine Neuerung, die Basketball-Fans sehr glücklich machen dürfte. Man darf jetzt nämlich in vier unterschiedlichen Ären der NBA starten. In der Bird- und Magic-Ära, der Jordan-Ära, der Kobe-Ära und der modernen Ära. Oder für alle, die jetzt nur Bahnhof verstanden haben: in den 80ern, den 90ern, den 2000ern und der Gegenwart. Auch hier wurden Präsentation, Kader, Trikots und sogar die Draftjahrgänge angepasst. Spielen wir also etwa die Kobe-Ära, können wir geschickt scouten, um im legendären Draft 2003 vielleicht James, Bosh, Wade oder Anthony abzugreifen. Der Modus hat also nicht nur einen neuen, schicken Namen, sondern ermöglicht es uns tatsächlich, eine Ära nachzuspielen oder komplett nach unseren Wünschen zu ändern. Einen kleinen Wermutstropfen gibt es jedoch: Erneut fehlen mit Reggie Miller und Charles Barkley zwei der größten Basketballer der 90er und eben auch zwei der größten Rivalen von Michael Jordan. Ganz komplett ist die Jordan-Ära also nicht.

Kauf mich!

NBA 2K23 überzeugt auf dem Court, sieht fantastisch aus und lässt mit der Liebe zur NBA-Vergangenheit das Herz eines jeden Basketball-Fans höher schlagen, aber leider reicht 2K mal wieder nicht die Kohle, die man ohnehin schon für das Spiel ausgibt und möchte uns zusätzlich ein paar Scheinchen aus der Tasche ziehen. Die Modi My Team und Meine Karriere drehen sich nämlich gefühlt nur um die Ingame-Währung VC. Im Ultimate-Team-ähnlichen My Team erstehen wir Karten-Packs mit Spielern und Boni und formen eine eigene Mannschaft, die wir in verschiedenen Einzelspieler- und Multiplayermodi auf den Platz führen. Natürlich verdienen wir in den Spielen auch VC, aber kläglich wenig. Wesentlich schneller kämen wir also voran, wenn wir erneut die Geldbörse zücken und zusätzliche VC kaufen würden. Noch schlimmer ist es dann bei Meine Karriere, dem Story-Modus des Spiels. Möchten wir die Fähigkeiten unseres erstellten Spielers verbessern, benötigen wir genauso VC wie für die überall in Shops zu erwerbenden Klamotten, Schuhe und Accessoires. Zum Test wurde uns die teurere Jordan Edition von NBA 2K23 zur Verfügung gestellt, in der man direkt 100.000 VC auf dem Konto hat. Die Ingame-Währung ging allerdings schneller zuneige als der Klopapierbestand im Lager eines Supermarkts zu Pandemiebeginn. Wir gaben VC für ein paar Karten



In Meine Karriere verfolgen wir erneut die Karriere eines einzelnen Spielers, den wir zu NBA-Ruhm führen sollen. Dafür brauchen wir jede Menge VC.

Ohne VC kann man My Team und meine Karriere knicken. 2K möchte euch in diesen Modi stets dazu drängen, Echtgeld für Ingame-Kohle auszugeben.



In My Team stellen wir unsere Traum-Mannschaft zusammen. Dafür müssen wir aber natürlich VC für Kartenpakete ausgeben.

in My Team aus, verbesserten unseren Spieler in Meine Karriere auf ein 77er-Rating und kauften uns in der mit dem Story-Modus verzahnten City ein Sakko. Und schon war die Ingame-Kohle weg. Mit unserem Rating konnten wir auf dem Court gegen Spieler, die offenbar jede Menge Echtgeld investiert haben, absolut nicht mithalten. Also ab auf den Court, um VC zu verdienen? Jo, theoretisch geht das, aber es wäre ein ewiger Grind, da man pro Match nur eine lächerlich geringe Menge VC einheimst. Das Spiel hält einem quasi permanent die vergiftete Karotte vor die Nase, dass wir es ja mit dem Kauf von VC viiiiieeeeel leichter haben könnten. Danke, aber nein danke. My Team und Meine Karriere sind so von möglichen Mikrotransaktionen durchsetzt, dass es uns ganz gewaltig die Laune verhagelte. Als wäre das noch nicht genug, gibt es auch noch überall aufdringliches Product-Placement. Ist ja cool, Zion Williamson in der City zu treffen, aber auf die Mountain-Dew-Werbung hätten wir verzichten können. Was 2K hier abzieht, ist einfach nur unverschämt. Das ist wirklich schade, denn My Team ist eigentlich durchaus motivierend und die City in Meine Karriere ruckelt zwar etwas, aber sich durch eine kreativ gestaltete virtuelle Stadt zu bewegen, in der sich alles um Basketball dreht, ist schon ganz cool. Die Story im Karrieremodus ist allerdings hochnotpeinlich. Als Rookie sollen wir die Fans für uns gewinnen, die beim Draft lieber unseren Rivalen in ihren Teamfarben gesehen hätten. Im Grunde genommen schwafeln hier ganz viele unsympathische Figuren in nicht enden wollenden Cringe-Dialogen über Social-Media-Gedöns und anderes irrelevantes Zeug und sagen dabei sehr häufig „Bro". Vielleicht also doch nicht so schlecht, dass uns die VC-Ausbeutung hier später vom Weiterspielen abhielt. Wir befürchteten schließlich, dass die Dialoge auf unseren Sprachgebrauch abfärben, ihr freshen Bros. Ach, verdammt!

Top oder Flop?

Was macht man jetzt mit NBA 2K23? Der Titel sieht traumhaft aus, spielt sich super, bietet viel Inhalt, die Gameplay-Verbesserungen fruchten und die Jordan Challenge sowie die Verbindung des ehemaligen GM-Modus mit den vier großen Ären der NBA-Geschichte sind absolut genialer, toll präsentierter und umgesetzter Fan-Service. Der Story-Modus ist allerdings diesmal mäßig und hinzukommt, dass dieser, genau wie My Team, mit Mikrotransaktionen durchsetzt ist. Solltet ihr keinen Wert auf die Spielerkarriere und den hippen City-Zirkus sowie das Ultimate-Team-Zeug legen und stattdessen in den Ären und der Jordan Challenge abtauchen wollen, dann ist NBA 2K23 euer Spiel. Der Titel vermittelt hier nämlich einen schier unglaublichen Basketballspaß. Solltet ihr hingegen My Team und Meine Karriere spielen, aber nicht im Armenhaus enden wollen, dann ist 2Ks neue Basketballsimulation eine Frechheit. Genau deswegen haben wir uns dann auch für eine Abwertung entschieden. Ohne die Mikrotransaktionen, zu denen die Spieler gedrängt werden sollen, wäre NBA 2K23 eine starke 9/10. Da der Titel aber bei den genannten Modi quasi bei jeder Gelegenheit versucht, die Spieler zu packen und weiteres Geld aus ihnen herauszuschütteln, gibt es Punktabzug. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



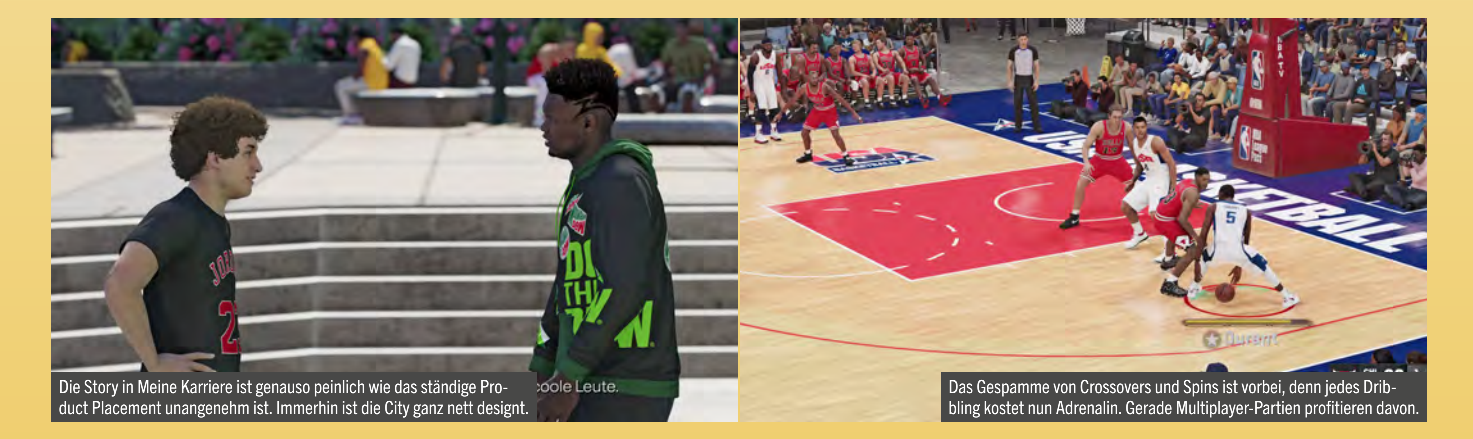
Ein geniales, aber ekelhaft gieriges Basketballspiel.

Selten war ich beim Test eines Spiels so zwiegespalten. Zunächst spielte ich nämlich so ein paar schnelle Matches, die Jordan Challenge und die Ären und war hellauf begeistert. Hervorragende Grafik, super Präsentation, fantastisches Gameplay und ich alter Sack darf die Jordan- und die Kobe-Ära nachspielen! Nichts als Liebe für dieses Spiel, das diesen tollen Sport auf so vielfältige Weise ehrt. Hach! Dann aber ging ich an My Team und Meine Karriere und meine Laune in den Keller. Es ist jedes Jahr aufs Neue wieder ein Schock, wie hart 2K diese Spielmodi auf Mikrotransaktionen aufbaut. Eine absolute Frechheit. Schlimmer sind eigentlich nur die Dullis, die tatsächlich in jedem Jahr wieder Unmengen Kohle ausgeben, um virtuell als fetter Player zu protzen. Doch zurück zu 2K: Es ist einfach lächerlich, wie wenig VC man nur durch das Spielen verdient, sodass My Team und Meine Karriere zwar eigentlich gute Inhalte bieten, aber trotzdem Abzocke sind. Es tut mir fast ein bisschen weh, dieses Spiel, das mir auch so viel Freude bereitet, abwerten zu müssen, aber diese Gier kann man echt nicht noch mit Hit-Stempeln versehen.

PRO UND CONTRA

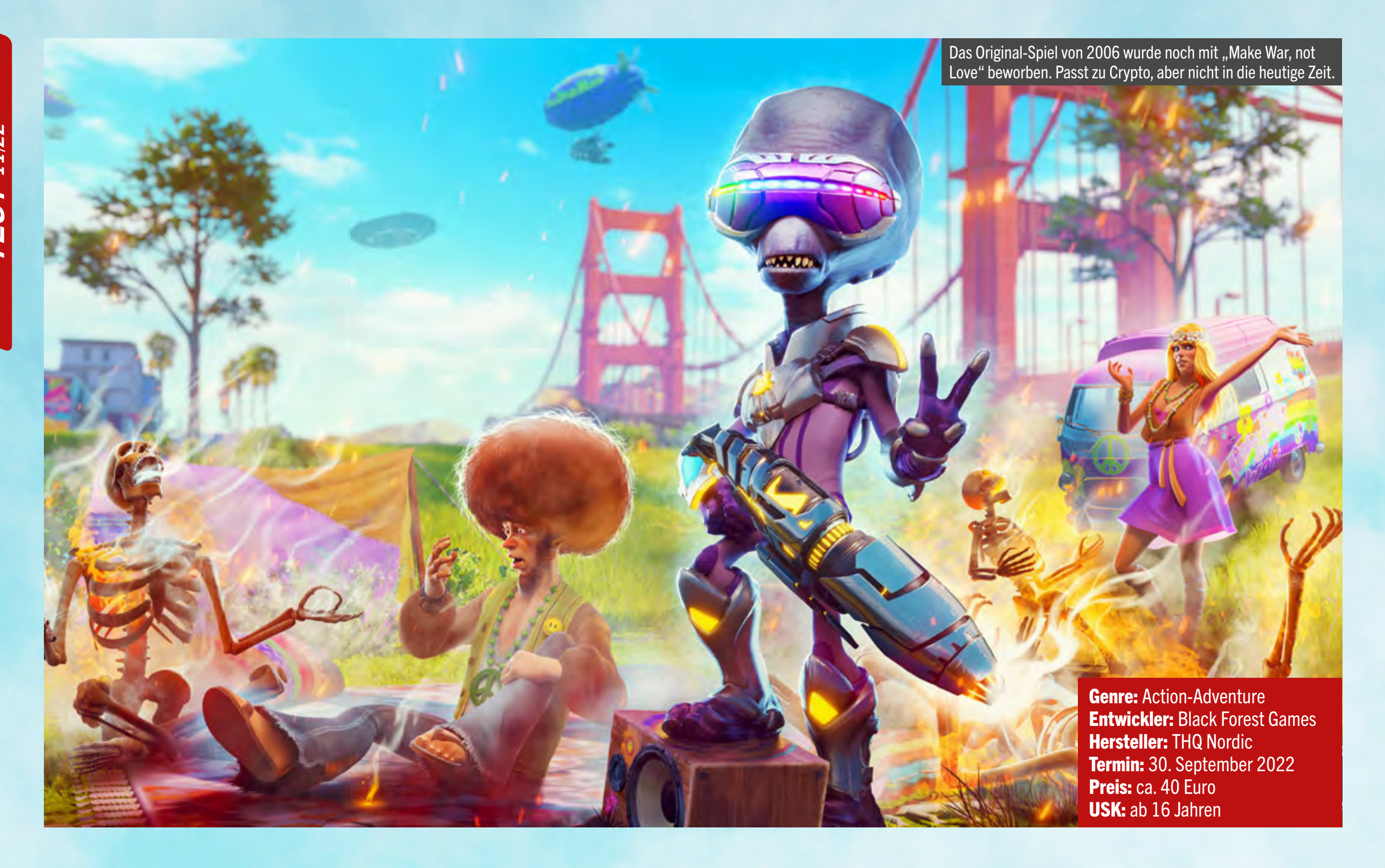
- ➕ Geniale Grafik
- ➕ Top-Präsentation
- ➕ Super Gameplay
- ➕ NBA-Ären toll eingefangen und mit GM-Modus verzahnt
- ➕ Jordan Challenge!
- ➕ Verbesserte KI
- ➕ Coole, kreativ gestaltete City
- ➕ Viel Abwechslung, viel Umfang
- ➖ Reggie Miller & Charles Barkley fehlen
- ➖ City ruckelt teilweise
- ➖ Peinliche Story
- ➖ Mein Team und Karrieremodus quasi nur durch das Ausgeben von Echtgeld wirklich spielbar





Die Story in Meine Karriere ist genauso peinlich wie das ständige Product Placement unangenehm ist. Immerhin ist die City ganz nett designt.

Das Gespamme von Crossovers und Spins ist vorbei, denn jedes Dribbling kostet nun Adrenalin. Gerade Multiplayer-Partien profitieren davon.



Das Original-Spiel von 2006 wurde noch mit „Make War, not Love“ beworben. Passt zu Crypto, aber nicht in die heutige Zeit.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Black Forest Games
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 30. September 2022
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 16 Jahren

Destroy All Humans! 2 Reprobed

Crypto ist zurück und verbreitet Chaos!

Von: Fritz Büttner & Sascha Lohmüller

Kennt ihr noch die kleinen grauen Männchen? Wurdet ihr entführt oder habt ihr ein UFO gesehen? Wolltet ihr schon immer mal wissen, wie es sich anfühlt zu einer wirklich überlegenen Spezies zu gehören? Bereits ganze 16 Jahre ist es her, dass … „mysteriöse Ereignisse“ eine Kleinstadt in den USA in Angst und Schrecken versetzt haben! Nun dürft ihr wieder das kleine furonische Großmaul Crypto spielen und versuchen, die Weltherrschaft an euch zu reißen … oder so was Ähnliches. Ob der abgefahrene Mix aus totaler Zerstörung und dem „Sondieren“ von Passanten heute noch zündet, erfahrt ihr in unserem Test.

Es waren die späten 1950er, als euer Vorgänger die USA unsicher gemacht und die Geheimorganisation Majestic zerschlagen hat. Nun ist es 1969 und ihr seid als Cryptosporidium 138 – wohlgemerkt auch Präsident der Vereinigten Staaten – am Zug, dem KGB eins auszuwischen. Nachdem die Sowjets euer Mutterschiff zusammen mit der gesamten so dringend benötigten Furonischen DNS zerstört hat, sinnt ihr auf Rache und kommt einem Komplott auf die Spur, das die Mauern des Kremls übersteigt. Die Geschichte führt euch dabei an verschiedenste Orte und lässt, dank vieler Nebencharaktere, selten Langeweile aufkommen.

Ein typisches Gespräch mit dem Vorgesetzten. Orthopox ist nicht gerade begeistert.

Die Crème de la Crème

Bei euren Missionen helfen euch euer miesepetriger Vorgesetzter Orthopox 13 und die abtrünnige KGB-Agentin Natalya Ivanova. Cryptosporidium 138 selbst ist, genau wie sein Vorgänger, ein sprücheklopfender Pyromane, allerdings mit einem Unterschied: Er hat Genitalien(!). Dies wirkt sich nicht nur auf seine Gemütszustände aus, sondern macht ihn zum einzigen zeugungsfähigen Furonen. Diese haben durch den ständigen Einsatz von Atomwaffen zur Unterwerfung anderer Völker in der Vergangenheit das letzte Quäntchen Libido verloren, weshalb sie nun auf das Klonen zurückgreifen.

Orthopox wurde bei der Zerstörung des Schiffs getötet – zumindest beinahe, denn da die Furonen Kloner sind, konnte er seinen Verstand in ein schwebendes Modul laden und wartet nun auf einen neuen Körper. Der verrückte Wissenschaftler gibt euch Aufträge und versorgt euch mit neuen Informationen und Waffen.

Die auf eigene Faust losgezogene Kreml-Agentin Natalja ist eine exzellente Schützin und hilft euch im Gegenzug für eure Furonischen Dienste. Ihr lernt sie zwar erst in der zweiten Spielwelt Albion kennen, doch es ist Liebe auf den ersten Blick … oder zumindest das, was Crypto darunter versteht. Es gibt wirklich keinen Dialog, in dem ihr nicht wenigstens versuchen könnt, die hübsche Agentin anzugraben. Das führt jedoch selten zu peinlichen Momenten, außer für Crypto, da Natalja immer die Oberhand in den Gesprächen behält.

Flachwitzhaubitzen und andere Eisbrecher

Generell sind die Dialoge mit ihren witzigen Optionen fast komplett dem Original nachempfunden und

bieten häufig mehrere Auswahlmöglichkeiten an. Dies ändert zwar selten den Verlauf einer Mission, macht aber Spaß, was vor allem den hervorragenden deutschen Synchronsprechern zu verdanken ist. Der überzogene russische Akzent, die dauerbreiten Hippies oder Cryptos übermännliche Art, ja, das und die teils übertrieben flachen Witze machen den speziellen Humor des Spiels aus.

Darüber, ob es zeitgemäß ist, lässt sich sicherlich streiten. Wenn ihr damals schon gelacht habt, werdet ihr es auch heute noch tun. Alle Neueinsteiger sollten unvoreingenommen an die Sache herangehen, das Spiel nimmt sich selbst auch nicht sonderlich ernst, weshalb das meiste eher ironisch zu verstehen ist. Wir hatten jedenfalls denselben Spaß wie schon damals, wenn Crypto zum gefühlt 1000en Mal erwähnt, dass Pox keinen Körper mehr hat und er ja die ganze Drecksarbeit macht.

„Will man ein Omelette machen, muss man erstmal ein paar Fabergé-Eier zerbrechen!“

Apropos Drecksarbeit: Der Kern des Spiels ist es natürlich nicht, sich ständig mit seinem Vorgesetzten zu streiten. Das euch zur Verfügung stehende Waffenarsenal ist überschaubar, aber abwechslungsreich.

Die Zap-O-Matic ist das Standardgewehr. Sie verbraucht keine Munition und kann mehrere Gegner gleichzeitig schocken. Der Desintegrator hingegen verwandelt alles Getroffene mit seinen Projektilen in Asche, benötigt aber wiederum Munition. Die bekommt ihr, indem ihr Objekte in der Spielwelt transmogrifiziert. Auch der Klassiker, die Analsonde, darf natürlich nicht im Arsenal eines schießwütigen Furonen fehlen. Die Waffe bewirkt bei den Getroffenen nicht nur ungute Gefühle in der Aftergegend, die auch lauthals kommentiert werden, sondern führt letztlich zum Verlust des Gehirns, das dann als Währung eingesammelt werden kann. Die weiteren Waffen reichen von Klassikern wie dem Meteoritenschlag bis hin zur Discobrille, die alles und jeden in der Gegend zum Tanzen bringt. Zielen müsst ihr dabei kaum, Autoaim ist in Destroy all Humans! 2 Reprobed Standard. Alle Wummen können im, durch das UFO erreichbaren, Poxmarkt verbessert werden. Als Währung dienen hier Furonzellen, die ihr in der Spielwelt findet oder durch Abschließen von Missionen freischaltet.



Crypto hat kein bisschen von seinem Charme verloren.

Doch als Alien müsst ihr euch nicht nur auf technische Spielereien verlassen, um eure Überlegenheit gegenüber den Menschenaffen geltend zu machen, die körpereigenen Kräfte sind auch sehr nützlich dabei. Die Telekinese-Fähigkeit ist wohl die mächtigste davon. Spielend leicht schleudert ihr Menschen, Objekte und später auch Autos bis zum Horizont. Das Gehirn eines Menschen mit einem markanten „Plopp“ zu entfernen, geht genauso per Tastendruck, wie deren Gestalt anzunehmen. Zweiteres ist essenziell, da andere Passanten Alarm auslösen, wenn sie euch in eurer ganzen außerirdischen Pracht sehen. Dagegen hilft dann entweder die Discobrille oder den Erschrockenen das Gedächtnis zu löschen. Ist der Alarm erst mal ausgelöst, gibt es vier Eskalationsstufen, von denen euch die vierte dann das Militär auf den Hals hetzt.

Flucht ist vielleicht nicht die eleganteste Methode, um mit Feinden fertig zu werden, funktioniert dank Jetpack und S.K.A.T.E. aber relativ gut. Mit dem Jetpack erreicht ihr so gut wie jeden Ort in der Spielwelt und verschafft euch Lufthoheit. S.K.A.T.E. hingegen ist nützlich, um schnell von A nach B zu kommen. Euer Schild lädt sich


Jede Haut steht uns gut, auch die eines Cops.



Überall in der Spielwelt gibt es Details zu entdecken. Man merkt, dass viel Mühe in die lebendige Spielwelt gesteckt wurde.

Die Discobrille bereitet nicht nur Crypto Freude!

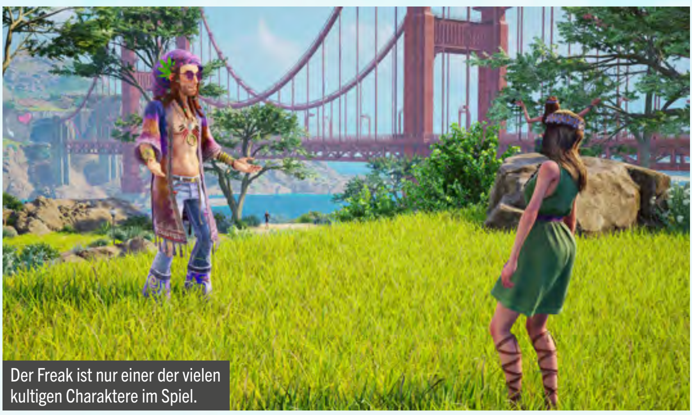
zum Glück automatisch auf und verträgt, je nach Upgrade-Stufe, so einiges an Schaden.

Das infernale Vehikel
Hilft alles nichts, gibt's nur eine Lösung: Ab in die fliegende Untertasse und die Reiter der Apokalypse vor Neid erblassen lassen! Der Todesstrahl ist hier meist die erste Wahl, da dieser, ähnlich wie die Zap-O-Matic, keine Munition verbraucht, sondern lediglich eine Abklingzeit hat. Die anderen Bordwaffen haben alle spezielle Eigenschaften, die, je nach Situation, mehr oder weniger nützlich sind. Mit dem Saugmeister V8 könnt ihr Menschen, wie der Name schon sagt, einsaugen. Entweder weil ihr sie loswerden oder weil ihr neue Verbesserungen für Cryptos Fähigkeiten im Genmixer freischalten wollt. Dafür benötigt ihr bestimmte Menschen von bestimmten Schauplätzen. Werden euch Gegner oder die Gebäude in der Umgebung zu viel, dann hilft der Quanten-Dekonstruktor. Der legt wirklich alles mit einem Schlag in Schutt und Asche. Objekte per Traktorstrahl umherzuschleudern, ist übrigens ähnlich wie Telekinese eine günstige und schnelle Alternative, um Gegner aufzumischen.

Jedes Gebäude kann zerstört werden und fällt spektakulär in sich zusammen, nachdem man es lange genug in Brand gesetzt hat. Selbst die fallenden Trümmer und die Staubwolke sehen hierbei gelungen aus und heben sich deutlich von der comichaften Grafik ab. Zappt man Gegner, kommt der Comiclook schon mehr durch, da man ihr Skelett erblickt, während sie wild vor sich hin bibbern. Die Effekte sehen großartig aus und leuchten in den verschiedensten Farben und Formen. Auch die Physik funktioniert herrlich witzig und versucht erst gar nicht, uns Realismus vorzugaukeln.

Eine schöne Welt vernichtet sich nicht von alleine, oder doch?
Je nach Mission müsst ihr dann entscheiden, ob ihr getarnt vorgeht oder es krachen lasst. Meist gibt es eine Vorgabe, doch letztlich entscheidet ihr, wie viel Gehirn nötig ist, um erfolgreich zu sein. Optionale Missionsziele bieten dabei besondere Herausforderungen und zwingen euch dazu, das ganze Arsenal an Waffen und Fähigkeiten zu nutzen. Am Ende gibt's dafür auch ein Paar mehr Furonzellen zum Upgraden. Die Abwechslung der Missionen beschränkt sich eher auf Schauplätze und Charaktere als auf das Gameplay. Klar muss man mal Busse auf Dächer stellen oder sich auf eine Kunstausstellung schleichen, doch dann folgt immer wieder ein Kampf. Das ist an sich nicht so schlimm, da durch die vielen Verbesserungen, die man freischalten kann, genug Motivation vorhanden ist. Es zeigt aber auch die Schwächen, die bereits das Original hatte, auf. Erwischt ihr euch mal wieder dabei, zähnefletschend und alles vernichtend durch die Straßen zu wüten, merkt ihr aber, dass das Kampfsystem eigentlich nie langweilig wird, weil es so herrlich chaotisch ist.

Schaut ihr euch in der Spielwelt auch mal um, statt alles abzufackeln, seht ihr, wie schön sie eigentlich ist. Ob ihr im sonnigen Bay City durch die abwechslungsrei-


Der Freak ist nur einer der vielen kultigen Charaktere im Spiel.



Der Gott des mächtigen Gehänges gibt uns die Landezonen nur frei, wenn wir ihm helfen.

chen Wohnviertel stapft und Hippies aufmischt, oder eine Babushka in den kargen Stalin-Bauten Sowjetrusslands extrahiert. Überall sind kleine und große Details, die die Spielwelt abwechslungsreich machen. Das hat uns gut gefallen und immer wieder zum Erkunden eingeladen. Hier war das Original von 2006 deutlich grauer und leerer. Was dem Original schon ähnlicher ist, sind die menschlichen Klone, die durch die Gegend laufen und sich oftmals nur minimal voneinander unterscheiden. Hier hätte man sich mehr von der Vorlage abheben können. Dennoch sind die paar Charaktermodelle, die es in jeder der fünf Spielwelten gibt, mit vielen Details und Mut zu den Stereotypen des Originals gestaltet. Das ist deshalb gut, weil somit jeder sein Fett wegbekommt, auch wenn Amerikaner, im Gegensatz zum ersten Teil, etwas zu kurz kommen.

Furonen kennen keine Langeweile
Genug in den großen, aber überschaubaren Arealen gibt es auf jeden Fall zu tun. Ob ihr nun Furonzellen, Musikstücke und Artworks sammelt oder den Furonischen Gott des mächtigen Gehänges befriedigt, um Landezonen für euer UFO freizuschalten, bleibt euch überlassen. Einen Kult dieses Gottes könnt ihr in Nebenmissionen übrigens auch gründen. Diese sind mit demselben Humor wie die Hauptmissionen gespickt, machen aber meist nichts neu.

Ist euch der invasive Ballerspaß allein zu langweilig, könnt ihr die ganze Kampagne auch zu zweit bestreiten. Das finden wir super, da das chaotische Gameplay sich dafür anbietet, es mit einem Freund oder einer Freundin auf der Couch zu genießen. Die zwei weiteren Modi namens Duell und Telekinese-Tennis sind dagegen eher langweilig.

Jetzt gibt's was auf die Ohren!
Egal, was ihr im Spiel veranstaltet, das Sounddesign macht einfach Laune. Die Waffensounds, das Ploppen der Gehirne oder das Staubsaugergeräusch des UFOs, alles hat einen Wiedererkennungswert und wird nie langweilig. Bei der Musik hingegen sind wir etwas zwiegespalten. Generell hat das Spiel einen Soundtrack, der sich mit der Zeit und den verschiedenen Weltgegenden identifiziert, abwechslungsreich ist und gut ins Ohr geht. Wäre da nicht die Kampfmusik, die selbst bei einem misslungenen Körperwechsel sofort einsetzt und viel zu lange bleibt. Hinzu kommt noch, dass es immer die gleiche, an sich schon sehr eintönige Musik ist. Das klingt zwar wie das Original, für das übrigens der Bioshock-Komponist Garry Schyman am Werk war, nervt aber.

... und auf die Augen!
Sind eure Ohren von der Musik betäubt, könnt ihr auf das zweitwichtigste Sinnesorgan zum Spielen zurückgreifen: die Augen. Ach, sieht das schön aus, von den bereits erwähnten Waffen- und Zerstörungseffekten bis zu den Kirschbäumen in Takoshima. Die Waffen und die Untertasse glänzen wie in Chrom gebadet und selbst die Poster in Schaufenstern sind gut zu erkennen. Es hat uns selbst überrascht, dass wir manchmal einfach auf einem Hügel standen und auf die Spielwelt starrten, anstatt Tod und Verderben regnen zu lassen.

Auch die Animationen können sich sehen lassen. Alles wurde mithilfe von Motion-Capturing aufgenommen und wirkt auf eine stark stilisierte Weise organisch. Leider sind die Lippen nicht immer synchron und die Autos bewegen sich fast immer wie auf Schienen. Das ist schade, da es die Schönheit der Spielwelt aufbricht. Allerdings sind wir auch eher zum Lachen als zum Meditieren gekommen. Die paar kleineren Bugs wie Physikfehler oder durch Berge fahrende Autos können wir daher verzeihen. Dennoch sollte noch behoben werden, da es gelegentlich dazu führen könnte, dass eine Mission fehlschlägt. Dank der gut gesetzten Checkpoints müsst ihr in so einem Fall aber nie ganz von vorn anfangen.

Black Forest Games hat sich sehr stark an das originale Destroy All Humans! 2 gehalten und versucht, den Charme sowie den abgefahrenen Humor einzufangen. Sie haben meistens an den richtigen Stellen Verbesserungen vorgenommen und vor allem das Gameplay so geschmeidig wie nie gemacht. ❑

MEINE MEINUNG

Fritz Büttner



Chaos, makabre Momente und ein nostalgisches Gefühl.

Als ich Destroy All Humans! 2 mit 15 Jahren gespielt habe, musste ich relativ viel lachen und hatte viel Spaß mit der sinnlosen Zerstörung. Heute habe ich zwar weniger gelacht, das Chaos und die Zerstörung haben mir aber mehr Spaß denn je gemacht. An einigen Ecken hätte man zwar noch etwas Feinschliff betreiben können, aber wenn ich in das Lächeln des kleinen Furonen blicke, ist mir das schnell egal und ich widme mich wieder wichtigeren Dingen wie dem Quanten-Dekonstruktor!

PRO UND CONTRA

- + Spaßiges Gameplay
- + Kultige Charaktere und Dialoge
- + Schönes Design
- + Abwechslungsreiche Spielwelt
- − Hat auch die Schwächen des Originals
- − Teils eintöniger Soundtrack
- − Mangelnde Abwechslung bei Missionen





Erinnert euch dieser Shop nicht auch an ein 2019 erschienenes SciFi-Rollenspiel von Obsidian Entertainment?

Das Apartment ist übersichtlich. Mit der Zeit werden die Levels aber größer und blutiger.

Genre: Taktikspiel/Stealth
Entwickler: Draw Distance
Hersteller: 505 Games
Termin: 22. September 2022
Preis: ca. 25 Euro
USK: ab 16 Jahren

Serial Cleaners

Habt ihr das Zeug zum Mafia-Tatortreiniger? Ist das Spiel ein Mordsspaß oder eher ein lästiger Hausputz?

Von: Nadine Herzog & Katharina Pache

Willkommen im New York der 1990er Jahre! Die Kunstszene in Manhattan ist glamourös, das Fernsehprogramm voll mit Sitcoms und Musikvideos, das Internet schon fast Mainstream. Der Alltag in den 90ern war aufregend, bunt und voller Möglichkeiten, doch ihr werdet euch in Serial Cleaners nicht mit dem schönen Leben, sondern Mafiabossen, Drogenkartellen, Serienmorden, Vertuschungen und sehr viel Blut auseinandersetzen.

Serial Cleaners ist das Sequel zu Serial Cleaner, ein Schleichspiel des polnischen Indie-Studios Draw Distance aus dem Jahre 2017. Im ersten Teil habt ihr bereits als Tatortreiniger Bob hinter Serienmördern saubergemacht.

Die Grafik wurde im Vergleich zum ersten Teil komplett überarbeitet und nun putzt Bob nicht mehr alleine, sondern bekommt Hilfe von drei weiteren Gaunern, die auf schnelles Geld aus sind: Grobian Psycho, Künstlerin Lati und Hackerin VIP3R. Trotz des Grafikupgrades bleibt das Gameplay dem Vorgänger treu und so ist auch dieser Teil in erster Linie ein Schleichspiel. Und jetzt lasst uns gemeinsam in die kriminelle Welt der Serial Cleaners eintauchen!

„Meine Arbeit fängt da an, wo andere sich vor Entsetzen übergeben"

Der Job als Tatortreiniger wurde mittlerweile auch in einer Fernsehserie aufgegriffen. Doch anders als Schauspieler Bjarne Mädel in der deutschen Produktion „Der Tatortreiniger" seid ihr hier nicht als Helfer der Justiz unterwegs, sondern für die Seite des organisierten Verbrechens.

New York ist eine der gefährlichsten Städte in den USA und war es auch schon in den 90er Jahren. Als Schauplatz für das Spiel ist das Setting also alles andere als aus der Luft gegriffen. Eure Story beginnt in einem Bestattungsinstitut, das Draufgänger Bob aus dem ersten Teil gehört. Es ist der Abend des 31. Dezembers 1999, der letzte Tag des Jahrtausends nähert sich dem Ende. Die Vierergruppe Tatortreiniger möchte zusammen den Start ins neue Jahr und in ein neues Leben feiern. Nach und nach erfahrt ihr immer mehr Details über die Mitglieder der Gruppe, während sie in Erinnerungen schwelgen. Alle Anwesenden teilen ihre liebsten oder aufregendsten Arbeitsgeschichten miteinander. Bob erzählt von seinen Anfängen als professioneller Tatortreiniger, von gefährlichen Begegnungen und davon, wie er zu seinen drei Arbeitskollegen kam.

Jede der in Serial Cleaners erzählten Hintergrundgeschichten hat ein eigenes Setting und bietet eine Levelstruktur, die in mehrere Akte unterteilt ist. Ihr entscheidet, wessen Geschichte ihr zuerst spielen möchtet und arbeitet so eine Person nach der anderen ab. Am Ende müsst ihr aber jede Story spielen. Der erste Akt der Geschichte ist relativ einfach zu meistern. Ihr erlebt, was Bob mit den anderen drei Gaunern zusammengeführt hat. Alle sind da noch blutige Anfänger und gemeinsam mit den Spielercharakteren lernt ihr die Kniffe und Spezialfähigkeiten der Protagonisten kennen.

Eure Aufgabe ist es, Beweismittel zu vernichten, Leichen verschwinden zu lassen und Blut mithilfe eines Staubsaugers zu entfernen – klingt komisch, ist aber so. Und das alles, ohne zu viel Aufsehen zu erregen. Jede Aktion erzeugt Lärm, jedes entfernte Beweismittel und jede bewegte



Die Charaktere haben unterschiedliche Fähigkeiten. Psycho kann Polizisten wegsperren.

Leiche alarmieren die Sicherheitsbeamten. Wenn ihr euch zu tollpatschig und auffällig anstellt, werdet auch ihr gejagt und im schlimmsten Fall getötet. Den Alarmierungsgrad der Polizei seht ihr jedoch immer in der oberen rechten Ecke. Er sinkt wieder, wenn ihr für einige Zeit abtaucht. Stealth ist in Serial Cleaners das A und O.

Gemeinsam statt einsam

Ihr müsst lernen, Gebrauch von den Stärken und Schwächen eurer Spielfiguren zu machen. Bob als Veteran der Truppe hat die meiste Erfahrung im schmutzigen Geschäft der Leichenbeseitigung. Er nutzt Leichensäcke, um weniger Blut zu verteilen, das ihr später mühsam wegsaugen müsst. Eine weitere seiner Stärken ist die Flucht vor Security: Er nutzt Blutlachen am Boden, um vor seinen Feinden flott davonzuschlittern.

Der große und unbeholfene Psycho hingegen macht seinem Namen alle Ehre: Seine Spezialität ist es, Leichen mit der Kettensäge zu zerkleinern. Die abgetrennten Gliedmaßen kann er auf Polizisten werfen, um sie auszuknocken und einfacher aus dem Weg zu räumen. Diskretion ist nicht gerade seine Stärke. Die aufstrebende Künstlerin Lati wiederum ist ein wahres Parkourtalent und kann problemlos über Hindernisse hechten. Außerdem lenkt sie die Polizei mit strategisch platzierten Graffitis ab. Jedoch verursachen ihre Aktionen oft mehr Lärm als die von Bob oder VIP3R.

VIP3R ist das aufgedrehte Nesthäkchen der Gruppe: Ihre Stärken sind Hacking und Stealth. Sie beschafft Informationen, schaltet Kameras kurzzeitig aus oder hackt Geräte, um so die Polizei durch plötzliche Geräusche abzulenken. Wie Bob verwendet auch sie Leichensäcke, ist aber im Gegensatz zu den anderen drei Tatortreinigern nicht in der Lage, die Leichen zu tragen. Sie kann Tote nur ziehen, was länger dauert und lauter ist. Jedoch entkommt sie Wächtern leichter, indem sie durch Lüftungsschächte schlüpft.



Jede eurer Taten macht Geräusche. Körperteile in den Häcksler zu werfen ist sehr laut.



Der Polizist merkt nicht, dass wir gerade direkt hinter ihm eine Leiche transportieren.

Ihr könnt nicht frei wählen, in welchem Level ihr welchen Tatortreiniger spielen wollt, das Spiel schreibt durch die Story einen oder manchmal auch zwei Charaktere vor. So könnt ihr beispielsweise nur Bob im Yachtlevel nutzen oder Psycho auf dem Schrottplatz, da dort deren Geschichten erzählt werden. Ein schönes Detail ist aber, dass alle der Charaktere ihre eigen musikalische Untermalung haben. So ertönt bei Oldie Bob jazzige Hintergrundmusik, während Ravekönigin VIP3R ihre Arbeit zu Elektrobeats erledigt.

Interessant ist zudem, dass ihr während des Spielverlaufs immer wieder zwischen Dialogoptionen wählen müsst, die das Ende beeinflussen. Wiederspielwert ist also vorhanden, wenn ihr alle möglichen Enden sehen wollt.

Atmosphärischer Krimi oder nerviger Putzsimulator?

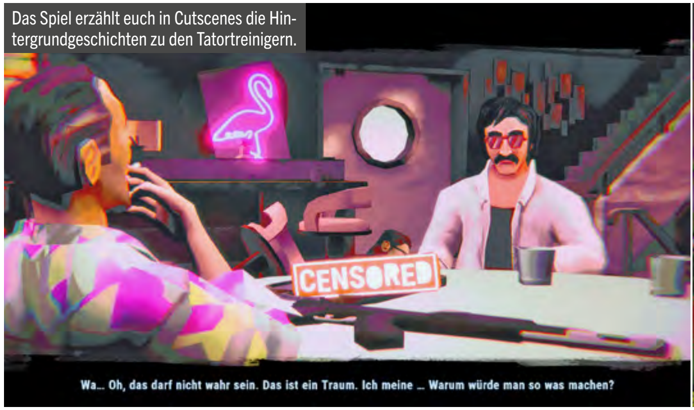
Spieler, die Stealth-Games, atmosphärische Leveldesigns, gute Musik und eine interessante, kriminaltige Story mögen, werden viel Spaß mit Serial Cleaners haben.



90er-Jahre-Nostalgiker werden das Arcade-Level lieben. Die Details sind verblüffend.



In storylastigen Levels habt ihr eine Pause von Blut und Leichen. Hier geht's nur um Bob.



Das Spiel erzählt euch in Cutscenes die Hintergrundgeschichten zu den Tatortreinigern.


Manche Levels strotzen nur so vor Farbe. Wobei Blutrot natürlich im Vordergrund steht.

Die Story ist nicht zu ausufernd und je nach Spielstil und Können innerhalb von sechs bis zehn Stunden abgeschlossen. Falls ihr alle Enden sehen wollt, müsst ihr natürlich mehr Zeit investieren. Falls man die Story aber tatsächlich nur ein einziges Mal durchspielt und erfahrener Schleich-Fan ist, kann das Spiel aber durchaus kurz geraten wirken.

Serial Cleaners ist detailverliebt, auch wenn die Grafik nicht fotorealistisch, sondern eher stilisiert ist. Alle Charaktere haben ihre individuelle Animationen beim Ausführen der Aktionen. Wer die Neunziger gelebt und geliebt hat, wird seinen Spaß mit den Anspielungen in Levels wie der Arcadehalle oder dem Sitcom-Filmset haben. Die Story des Spiels ist, trotz der Entscheidungen, die ihr trefft, recht linear; in den Levels selbst entscheidet ihr jedoch frei, ob ihr euch etwa zuerst um die Blutspuren oder die Beseitigung der Leichen kümmert.

Das Stealth-Gameplay ist gut, könnte aber besser sein. Die Gegner-KI verhält sich teilweise dämlich. Beispiel: Ein Wächter hat euch im Blick, sobald ihr euch aber für eine Sekunde aus seinem Sichtfenster entfernt, hat die KI euch direkt vergessen, sie sucht nicht mal nach euch. Ein Schwierigkeitsregler, durch den man die KI schlauer machen kann, wäre wünschenswert – besonders, wenn man das Spiel mehr als einmal durchspielt und die Levels auswendig kennt.

An der einen oder anderen Stelle gibt es noch Bugs wie Gegner, die an Objekten hängen bleiben, diese Probleme wurden aber bereits vom Entwicklerteam angesprochen und wohl bald gepatcht. Uns sind keine Bugs aufgefallen, die das Spiel unspielbar machen würden. Rundum ist Serial Cleaners ein nettes, kleines Schleichspiel mit toller Atmosphäre und befriedigenden Gameplay-Mechaniken. Trotz kleinerer Mängel muss sich der Indie-Titel von Draw Distance nicht verstecken. Falls der Test euer Interesse an Serial Cleaners geweckt hat, könnt ihr das Spiel ab sofort für rund 25 Euro kaufen. ❑



Manche Situationen im Spiel sind sehr bizarr, tragen aber zum Charme des Spiels bei.



Die Beziehungen zwischen den Charakteren sind ein wichtiger Bestandteil des Spiels.

MEINE MEINUNG

Nadine Herzog



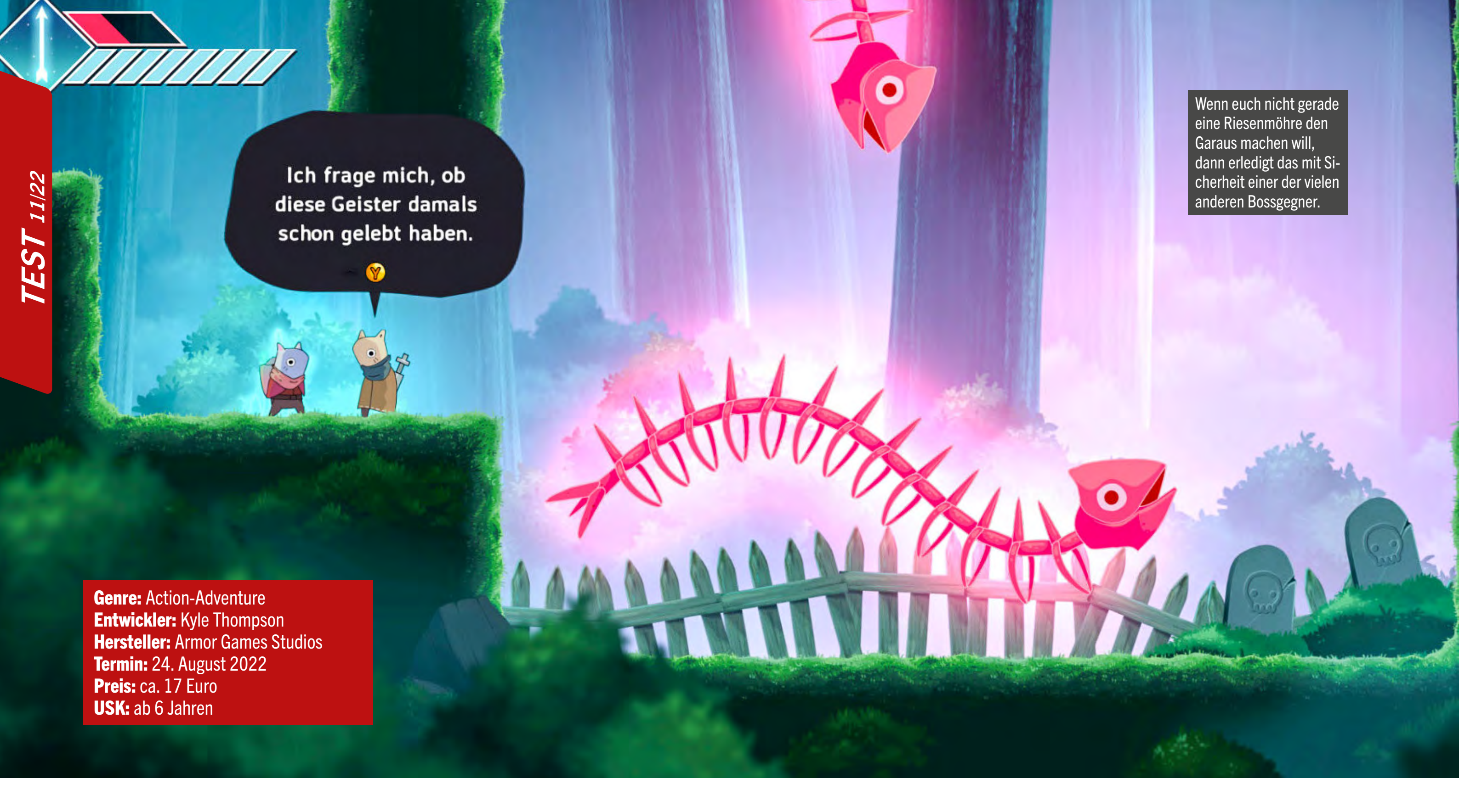
Wer hätte gedacht, dass es so viel Spaß macht, Blut zu entfernen?

Ich bin an sich immer zu ungeduldig für Schleichspiele und gehe auch in Assassin's Creed immer lieber Rambo-mäßig rein ins Spielgeschehen. Serial Cleaners hat mich aber tatsächlich dazu gezwungen und auch motiviert, so heimlich wie möglich vorzugehen. Am Ende des Spiels waren mir alle vier Tatortreiniger sympathisch, was ein gutes Zeichen dafür ist, dass mich die Story tatsächlich mitgerissen hat. Ich kann das Spiel also wärmstens empfehlen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Cooler Stil
- ➕ Gute Musik
- ➕ Befriedigendes Gameplay
- ➕ Interessante Leveldesigns
- ➖ Etwas kurz
- ➖ KI teilweise sehr dämlich
- ➖ Schwierigkeitsgrade wären gut gewesen





Wenn euch nicht gerade eine Riesenmöhre den Garaus machen will, dann erledigt das mit Sicherheit einer der vielen anderen Bossgegner.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Kyle Thompson
Hersteller: Armor Games Studios
Termin: 24. August 2022
Preis: ca. 17 Euro
USK: ab 6 Jahren

Islets

Als kleine Maus kämpft, rätselt und springt ihr in Islets von einer Insel zur nächsten. Das Ein-Mann-Projekt überzeugt im Test durch ein fast perfektes Movement, einen unglaublich süßen Comicstil und durchdachte, spaßige Bossgegner. Wem wir das Spiel ans Herz legen können und wer eher Abstand halten sollte, erfahrt ihr jetzt.

Von: Lukas Egner & Sascha Lohmüller

Metroidvanias sind wieder voll im Trend, oder? Naja, zumindest der Indie-Bereich hat in den letzten Jahren mehr als genug Vertreter des Genres hervorgebracht. Und solche Perlen wie Ori and the Will of the Wisps oder Hollow Knight will man nicht missen. Sogar Nintendo hauchte dem Genre mit seinem Namensgeber Metroid: Dread wieder neues Leben ein. Mit Islets versucht jetzt ausgerechnet ein einzelner Entwickler, den großen Genre-Primen Konkurrenz zu machen. Und das klappt überraschend gut. Zwar merkt man Islets an, dass hinter dem liebevollen Metroidvania kein Millionen-Budget steckt. Aber der Stil, das Gameplay, der Soundtrack und die Bosskämpfe machen das schnell vergessen.

Iko, der Mauswanderer

Im Spiel verkörpert ihr Iko, eine winzige Maus, bewaffnet mit einem noch kleineren Schwert. Die vier Inseln von Luftstadt sind auseinandergetrieben und haben eine fünfte offenbart, die Ascheinsel. Wegen ihrer langen Abgelegenheit konnten sich darauf riesige Monster entwickeln, die es nun irgendwie auch auf die übrigen Inseln geschafft haben. Als hoffnungsvolle, vielleicht aber auch etwas naive Maus seid ihr aufgebrochen, die fünf Inseln wieder zu vereinen. Dabei erwartet euch eine süße, kleine Geschichte, die wunderbar als Grundgerüst für das Setting und die Spielwelt funktioniert. Das Highlight des Spiels ist aber der wunderbar flüssige Gameplay-Mix aus Hüpfen, Kämpfen, Rollen, Klettern, Schießen und Fliegen. In jeder dieser Disziplinen fühlt sich Islets intuitiv und vor allem genau an, was für ein Metroidvania auf jeden Fall wichtig ist.

Genau wie in Hollow Knight ist auch hier die Steuerung mit Gamepad sehr präzise und Bosskämpfe, aber auch die Hatz durch die verschiedenen Levels und das Fliegen durch Luftstadt fühlen sich dadurch unglaublich befriedigend an.

Was in solch einem Test auch explizit erwähnt werden sollte: Das Spiel – und das ist erstaunlich – stammt nicht etwa von einem großen Team von Entwicklern und Designern, sondern genau von einer Person, Kyle Thompson. Genauer gesagt von zwei Personen, wenn man seinen Bruder als Komponist noch dazuzählt. Und trotzdem schafft es dieser eine Entwickler, ein so tolles Spielgefühl zu erzeugen.

Nicht täuschen lassen!

Anders als in Hollow Knight ist die Stimmung in Islets nicht melancholisch und düster, sondern hoffnungsfroh und antreibend. Der Soundtrack des Spiels wirkt auf den ersten Blick voller froher Melodien. Und auch die Welt ist zum Start friedvoll und mit ganz wenigen, ganz leichten Gegnern gespickt. Mit jeder neuen Insel, die wir erkunden, wird das Setting aber absurder.

Zunächst werden wir in den Geisterhain geschickt, den schaurig-schöne Gespenster-Skelette bewohnen. Später machen wir noch einen Ausflug auf die Mülldeponie oder wagen uns in die Untiefen der Ascheinsel. Für Abwechslung ist also gesorgt. Und mit jeder Insel wird das Setting kreativer, skurriler und vor allem eines: realistischer.

Was meinen wir damit? Nun, wenn ihr in die Welt von Islets entlassen werdet, strömen euch zunächst Harmonie und Konvergenz entgegen, vereinnahmen euch fast. Klar, im Hinterkopf bleibt immer das tragische Schicksal der Inseln, die irgendwie durch Monster voneinander getrennt wurden. Aber das kann man, während man durch Levels voll grüner Haine und eindringlicher Natur streift, gerne mal vergessen.

Probleme einfach mal zu verdrängen, kommt vielen aus ihrem eigenen Leben bestimmt auch bekannt vor. Das böse Erwachen, dass die farbenfrohe und einladende Welt eben doch dunkle Geheimnisse und so manche fiese Figur



Der fiese Tour-Frosch tut so hilfreich, will uns aber eigentlich nur einer der Bestien ausliefern. Charaktere wie ihn trefft ihr in Islets oft.

beheimatet, kommt spätestens mit dem ersten Bosskampf.

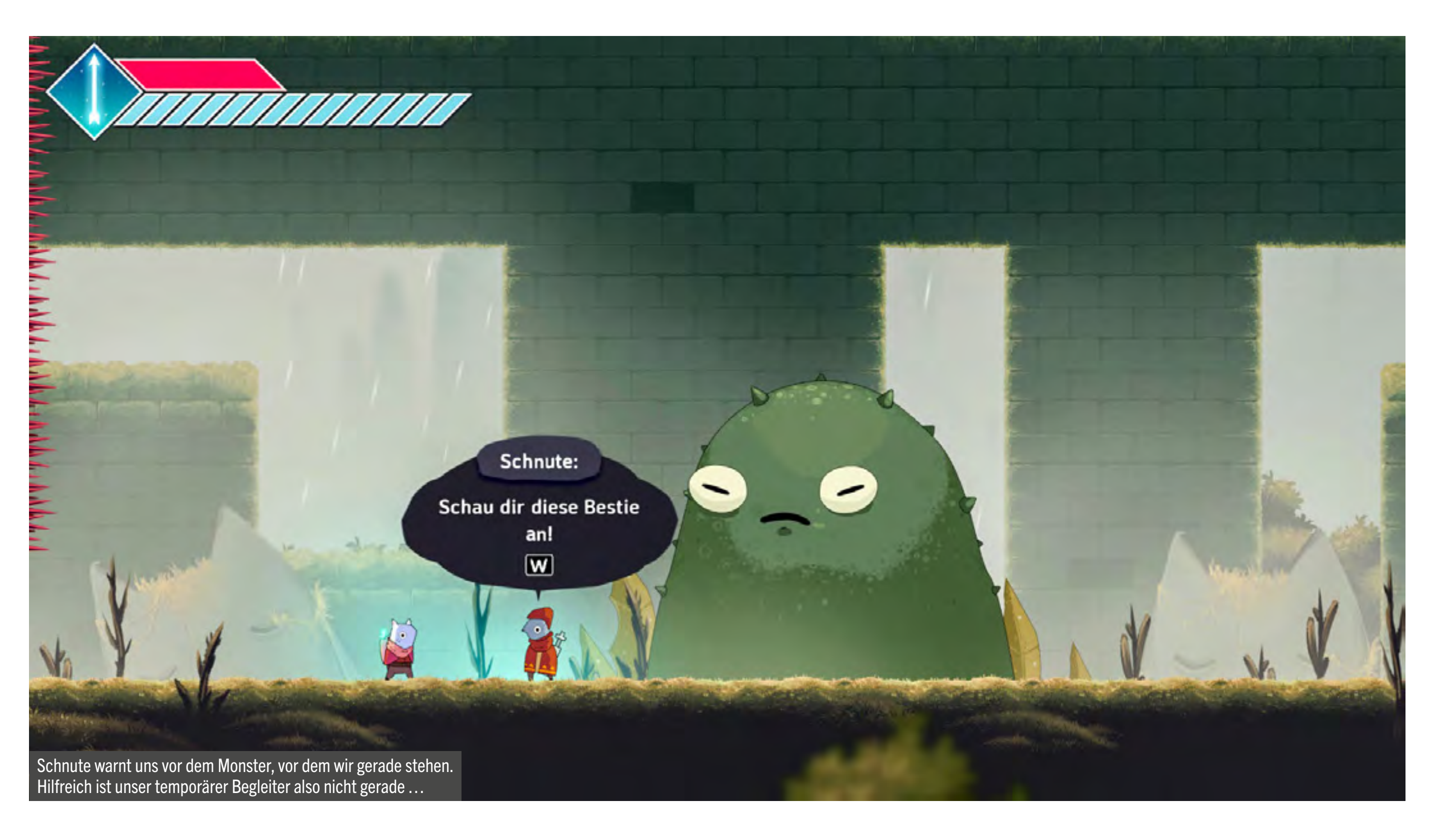
Von Riesenmöhren und Knochengolems

Haben wir Bosskampf gesagt? Genau das ist das Stichwort! Denn ein weiteres Highlight von Islets, auch wieder typisch für das Genre, sind die Bosskämpfe gegen insgesamt mindestens 16 Gegner. Die sind zwar schwierig, aber im Vergleich zu anderen Metroidvanias, gerade denen der alten Schule, noch recht einfach zu meistern. Nach jedem Scheitern lernt ihr mehr und mehr der Kampfmuster des Bosses, bis ihr sie nach wenigen Versuchen fast im Schlaf beherrscht und dem fiesen Unding den Garaus macht. Lobend sollte man hier auch erwähnen, dass die Speicherpunkte sehr komfortabel immer direkt vor der Boss-Arena platziert sind und ihr somit auf lange Laufwege nach dem Ableben verzichten könnt. Zu den Bossen selbst können wir ebenfalls kaum schlechte Worte verlieren. Sie sind erfrischend abwechslungsreich, haben je nach Thema der Insel und Stimmung verschiedene Angriffsmuster und verhalten sich nie unfair.

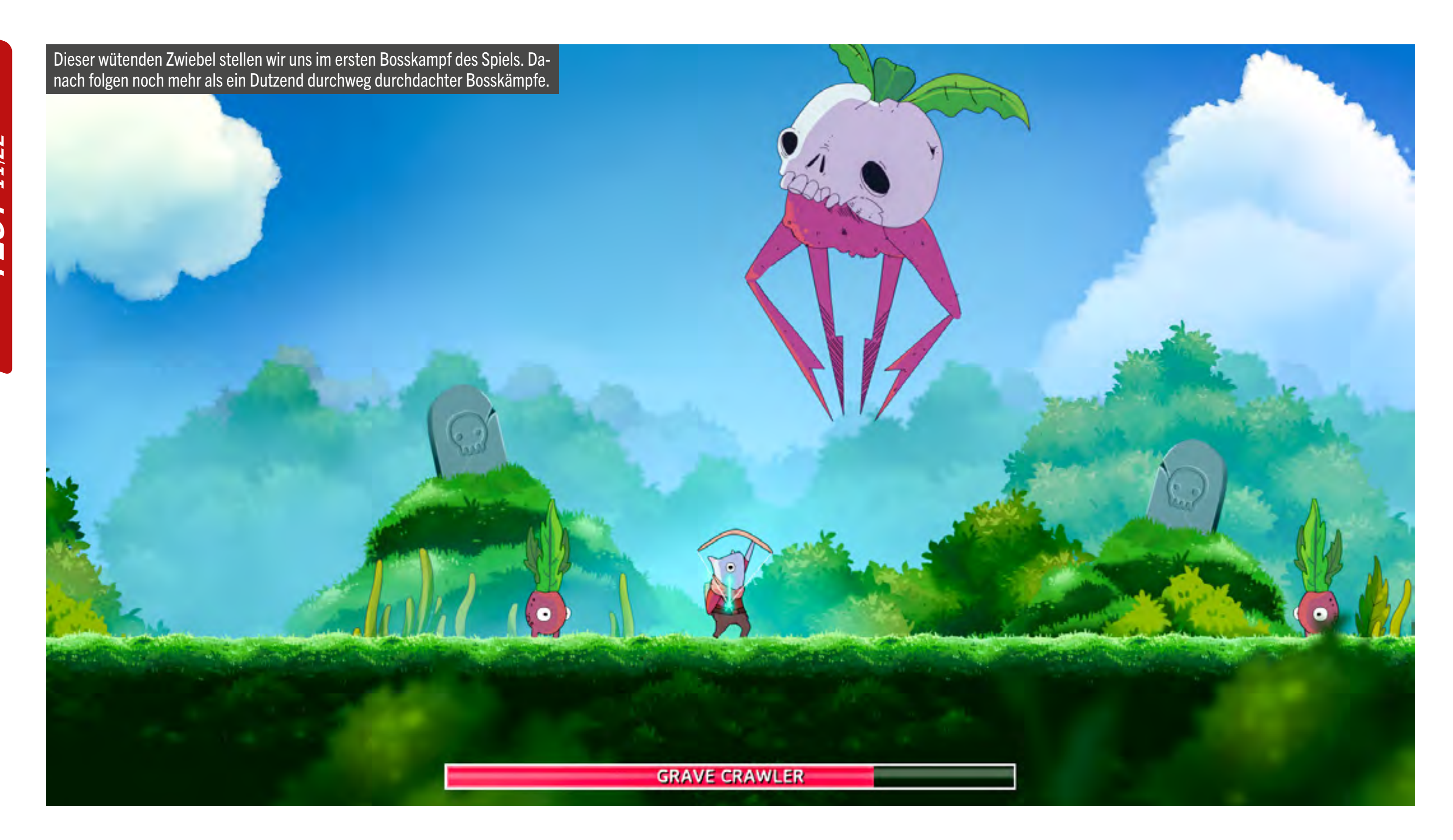
Auch das Trefferfeedback ist hervorragend. Allerdings merkt man dem Spiel schon an, dass da eben nur ein Entwickler dran saß. Wir fanden das aber überhaupt nicht schlimm. Zwar sind die Animationen recht einfach gehalten und auch die Beleuchtung sowohl in den Levels als auch in den Boss-Arenen könnte besser sein. Aber das ist Meckern auf hohem Niveau. Viel wichtiger ist bei solchen Sachen eigentlich, dass der gewählte Stil durchgängig und einheitlich ist. Und beim Spielen merkt man zu jedem Zeitpunkt, dass sich der Entwickler nicht nur mit Metroidvania-Leveldesign und Bossen auskennt, sondern Islets auch mit viel Liebe erstellt wurde. Und das ist doch wichtiger als irgendwelche Hochglanz-Grafiken, oder?

Lauter Lustige Leute (oder Mäuse)

Im Laufe eines Spieldurchgangs trefft ihr auf zahlreiche Charakte-



Schnute warnt uns vor dem Monster, vor dem wir gerade stehen. Hilfreich ist unser temporärer Begleiter also nicht gerade …



Dieser wütenden Zwiebel stellen wir uns im ersten Bosskampf des Spiels. Danach folgen noch mehr als ein Dutzend durchweg durchdachter Bosskämpfe.

re, die zum einen abwechslungsreiche Designs haben und zum anderen alle einzigartige Eigenschaften aufweisen, die sie erinnerungswürdig machen.

So trafen wir beispielsweise einmal auf den sogenannten Tour-Frosch, der uns zunächst extrem sympathisch vorkam. In einer heruntergekommenen und von Monstern besiedelten Welt ist es doch hilfreich, jemanden zu haben, der einen durch die gefährlichen Levels führt.

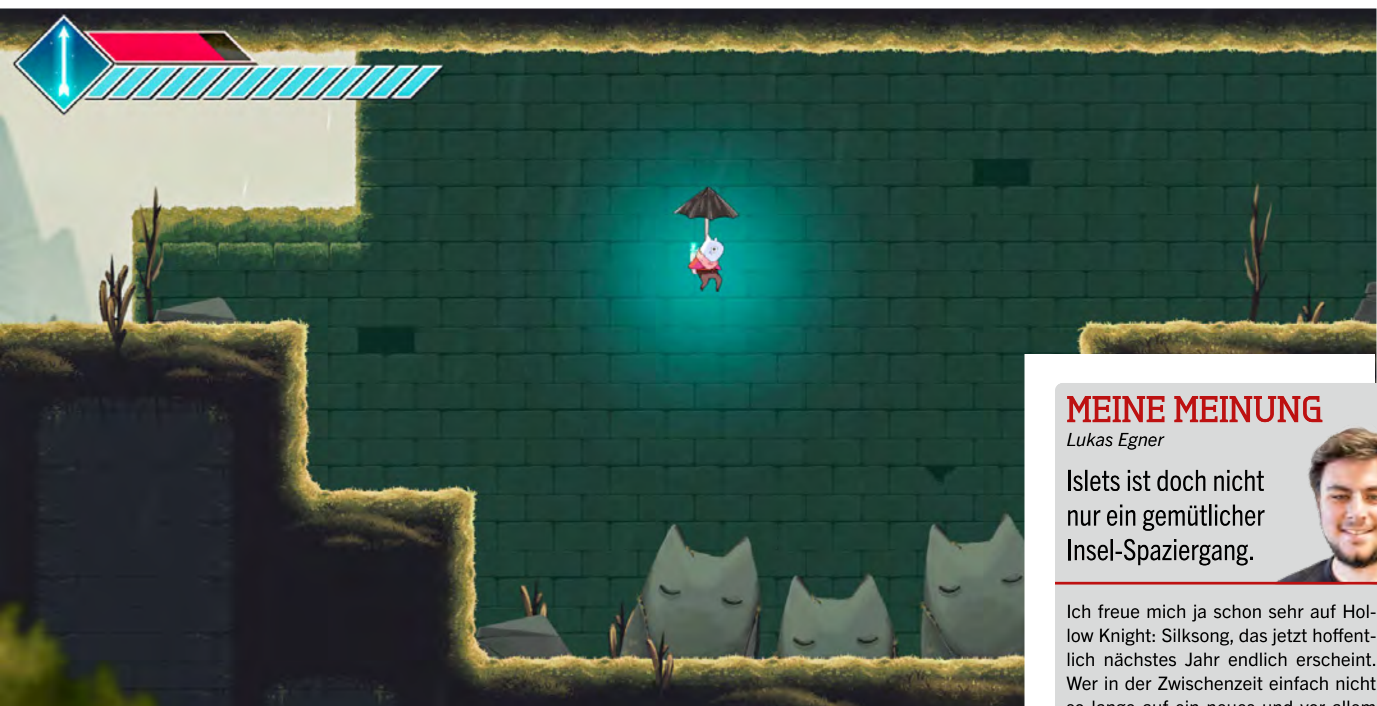
Nur stellt sich besagter Tour-Frosch später als ganz fieser Trickbetrüger und sogar lebensgefährlicher Mistkerl heraus, als er uns einem ekelerregenden Monster in den Tiefen der Katakomben, durch die er uns gerade noch geführt hat, ausliefert. Hätten wir eigentlich ahnen können. Aber die Welt ist doch so einladend und die Charaktere so liebenswürdig.

Bis wir eben auf den Tour-Frosch treffen. Und danach wird es nicht besser. Ein piepsiger, kleiner Fellknäuel ist Handlanger der drei Riesenbestien höchstpersönlich und macht uns den Weg zu ihnen besonders schwer. Eine andere Figur erzählt uns noch von ihrem wunderschönen Blumengarten, bis wir am Ende gegen ebendiesen kämpfen dürfen, als sich die vermeintlichen Blumen als hochgezüchtete Fleischfresser entpuppen.

Und schnell wird klar: Hier will uns fast alles töten. Jeder noch so freundlich wirkende Charakter und jede noch so süße Blume sind theoretisch gefährlich. Wie im echten Leben auch wird offenbart, dass man eben nichts geschenkt bekommt und Charaktere oft aus niederen, egoistischen Motiven heraus handeln. Trotzdem gibt es auch Lichtblicke: Schnell sammeln sich um Iko herum ein paar vertraute Gesichter, die ihn über den Briefkasten gerne mit netten Worten zuspammen, äh, wir meinen natürlich: unterstützen wollen. Und langsam aber sicher



Der Grafikstil von Islets ist zwar einfach gehalten, dafür aber richtig stimmig und zeitlos. Und immer wieder gibt es kleine und große Highlights zu bestaunen.


Aufgebrochen, um eine zersplitterte Welt wieder zusammenzuführen: Iko, der Mauswanderer, wie wir ihn gerne nennen.

bauen wir die Welt gemeinsam mit ihren Bewohnern wieder auf.

Die Mechaniken

Wer schon mal ein Metroidvania gespielt hat, der weiß, dass wir im Laufe des Spiels immer mehr Fähigkeiten freischalten. Islets bildet da keine Ausnahme. Von Wolken, die wir erzeugen können, um höhere Ebenen zu erreichen, bis zu Klettereinlagen an der Wand ist alles dabei. Die Upgrades sind dabei mal mehr und mal weniger nützlich. Einige brauchen wir tatsächlich nur wenige Male und benutzen sie danach nie wieder, was etwas schade ist.

Die Ladezeiten haben uns dafür umso mehr überrascht. Die sind nämlich so gut wie gar nicht vorhanden! Einzig ein paar kleinere Bugs, ein kurzer Whitescreen, seltene Frameeinbrüche und ein Spielabsturz haben das Erlebnis etwas getrübt. In 12 Stunden Spielzeit ist das aber noch verschmerzbar. Im Spiel könnt ihr auch eine Karte öffnen, die sich, anders als beispielsweise in Hollow Knight, immer dann aktualisiert, wenn ihr ein neues Gebiet erkundet. Dadurch bleibt die Übersicht und Orientierung zu jeder Zeit erhalten.

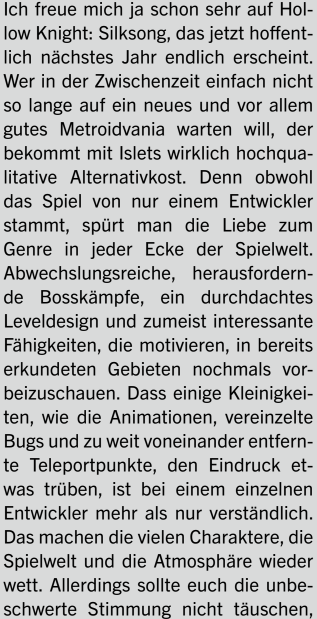
Durch die Karte könnt ihr auch auf Teleportpunkte zugreifen, die allerdings äußerst rar gesät sind. Dadurch wird der Tod an einer abgelegenen Stelle in der Welt hart – für unseren Geschmack zu hart – bestraft. Denn das Laufen zum Ausgangspunkt ist weder spannend noch interessant, sondern eigentlich immer nervig und eintönig. Hier hätten großzügiger verteilte Teleportpunkte Abhilfe geschaffen. Dafür fliegt euch das Geld im Spiel buchstäblich zu, denn die Währung müsst ihr nicht einsammeln, sondern sie bewegt sich zu eurer Spielfigur. Und wenn ihr sterbt, verliert ihr euer hart erarbeitetes Geld auch nicht. Hier ist das Spiel, im Gegensatz zu den Teleportpunkten, wieder äußerst verzeihend. Islets ist seit dem 24. August 2022 für PC, aber auch alle anderen gängigen Plattformen verfügbar. ❑



Hier seht ihr einen Teil der großen Map. Typisch für Metroidvanias müsst ihr natürlich immer wieder in bereits bekannte Gebiete zurückkehren.

MEINE MEINUNG

Lukas Egner

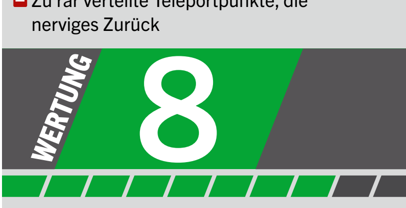


Islets ist doch nicht nur ein gemütlicher Insel-Spaziergang.

Ich freue mich ja schon sehr auf Hollow Knight: Silksong, das jetzt hoffentlich nächstes Jahr endlich erscheint. Wer in der Zwischenzeit einfach nicht so lange auf ein neues und vor allem gutes Metroidvania warten will, der bekommt mit Islets wirklich hochqualitative Alternativkost. Denn obwohl das Spiel von nur einem Entwickler stammt, spürt man die Liebe zum Genre in jeder Ecke der Spielwelt. Abwechslungsreiche, herausfordernde Bosskämpfe, ein durchdachtes Leveldesign und zumeist interessante Fähigkeiten, die motivieren, in bereits erkundeten Gebieten nochmals vorbeizuschauen. Dass einige Kleinigkeiten, wie die Animationen, vereinzelte Bugs und zu weit voneinander entfernte Teleportpunkte, den Eindruck etwas trüben, ist bei einem einzelnen Entwickler mehr als nur verständlich. Das machen die vielen Charaktere, die Spielwelt und die Atmosphäre wieder wett. Allerdings sollte euch die unbeschwerte Stimmung nicht täuschen, denn im Kern ist Islets immer noch ein bockschweres Spiel. Zwar nicht unfair schwer, aber eben auch kein gemütlicher Insel-Spaziergang.

PRO UND CONTRA

- ➕ Vereint klassische Metroidvania-Mechaniken mit einem frischen, unverbrauchten Setting
- ➕ Bosskämpfe sind fordernd, aber nicht unfair
- ➕ Handgezeichneter Zeichenstil und netter Soundtrack, die viel Charme versprühen
- ➕ Flüssiges, befriedigendes Gameplay
- ➕ Abwechslungsreiche, liebevoll erzählte Charaktere begleiten euch auf eurer Reise
- ➕ Fast nur interessante, freischaltbare Fähigkeiten
- ➖ Wenige, noch verschmerzbare Framedrops und kleinere Bugs
- ➖ Zu rar verteilte Teleportpunkte, die nerviges Zurück



DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Elden Ring

Das gewohnt geniale Souls-Gameplay, eingebettet in eine phänomenale Open World voller Geheimnisse und spannender Kämpfe: Mit Elden Ring erklimmt From Software einen neuen Gipfel unter den Action-Rollenspielen.

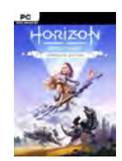
Getestet in Ausgabe: 04/22
Publisher: Bandai Namco



Cyberpunk 2077

Spielerische Freiheit für verschiedene Spielertypen wird in der dystopischen Cyberpunk-Welt großgeschrieben. Dazu erzählt das Spiel eine spannende Geschichte mit tollen Charakteren und epischen Momenten.

Getestet in Ausgabe: 02/21
Publisher: CD Projekt Red



Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect: Legendary Edition

Das gelungene Remaster enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen – jetzt in polierter Optik und mit sinnvollen Verbesserungen.

Getestet in Ausgabe: 07/21
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games



Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco



Disco Elysium

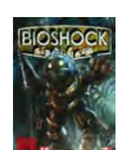
Mit tollen Dialogen und Charakteren in einer komplexen Welt, gepaart mit einer unvergleichlichen spielerischen Freiheit, zeigt Disco Elysium, dass ein erstklassiges Rollenspiela auch ohne Kämpfe auskommen kann.

Getestet in Ausgabe: 12/19
Publisher: ZA/UM



Ego-Shooter (Einzelspieler)

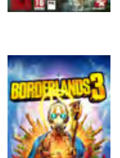
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

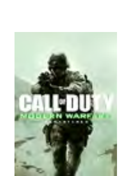
Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

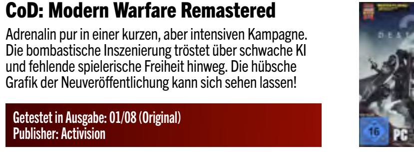
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

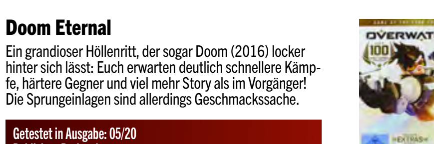
Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

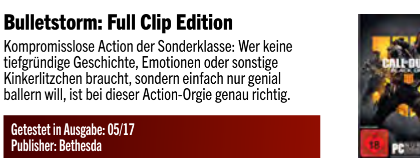
Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.

Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve

Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Crusader Kings 3

Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intriegen, politische Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

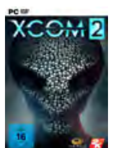
Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 3

Ein epischer Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der neben Profis jetzt auch Einsteiger abholt. Ein gewaltiger Umfang und kluge Verbesserungen setzen das hohe Qualitätsniveau der Reihe fort.

Getestet in Ausgabe: 04/22
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

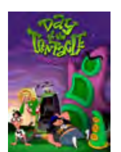
Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

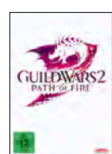
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.

Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

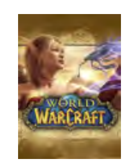
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment




Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

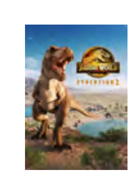
Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Jurassic World: Evolution 2

Was im Film immer schief geht, könnt ihr in eurem eigenen Dinopark besser machen. Neue Features und Inhalte sorgen für mehr Tiefgang und Herausforderungen für Neueinsteiger und Profis. Aber am wichtigsten: massig Dinos!

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Frontier Developments



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



Two Point Campus

Ab auf die Uni, zum feiern, verlieben und lernen. Das bewährte Konzept der Vorgängers wurde hier sinnvoll weiterentwickelt. Witzige Studiengänge und gute Gameplay-Ideen sorgen für Abwechslung im Studentenalltag.

Getestet in Ausgabe: 09/22
Publisher: Sega

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.

Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2021

Eine tolle Racing-Geschichte, die die Faszination Formel 1 einfängt, ein großer Umfang und jede Menge Spielspaß durch ein nochmals verbessertes Fahrgefühl machen das Spiel zu einem Muss für Motorsport-Fans.

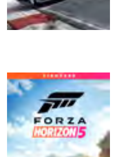
Getestet in Ausgabe: 09/21
Publisher: Electronic Arts



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

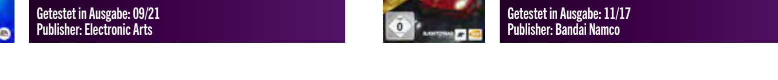
Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Xbox Games



Forza Horizon 5

Das visuell grandiose Mexiko ist nur einer der vielen Gründe, warum Forza Horizon 5 als neuer König der Arcade-Racer zählt. Ein riesiger Umfang und jede Menge Spielspaß: Bloß nicht verpassen!

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Xbox Games



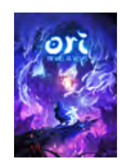
Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Xbox Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

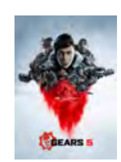
Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

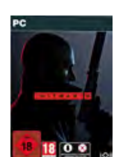
Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Entertainment



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Xbox Games



Hitman 3

Der fantastische Abschluss der Reboot-Trilogie. Das Stealth-Abenteuer rund um Agent 47 überzeugt mit einzigartigen Schauplätzen, einer packenden Story und riesigen Sandbox-Welten zum Austoben.

Getestet in Ausgabe: 03/21
Publisher: Square Enix



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Marvel's Spider-Man Remastered

Spidey schwingt sich auch auf dem PC durch ein erstklassiges Open-World-Spiel mit einem fantastisch umgesetzten New York, einer tollen Story und actionreichen Kämpfen. Die Bombastgrafik zeigt sich dabei von seiner besten Seite.

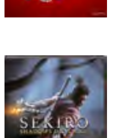
Getestet in Ausgabe: 10/22
Publisher: Sony



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

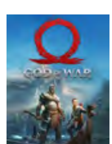
Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

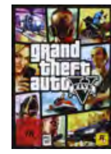
Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



God of War

Kratos endlich auch auf dem PC. Ein in allen Belangen extram ausgefeiltes Abenteuer, mit faszinierenden Story-Wendungen und einem Mix aus Kämpfen, Rätseln, Handwerk und Erkunden, der ständig motiviert.

Getestet in Ausgabe: 03/22
Publisher: Sony



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games




Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix

Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead

Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

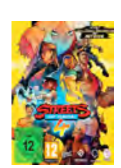
Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



It Takes Two

Ein genialer Koop-Spaß für zwei Spieler, der sowohl mit einer emotionalen, toll erzählten Geschichte als auch mit hübschem Design sowie herrlich kreativem und abwechslungsreichem Gameplay glänzt.

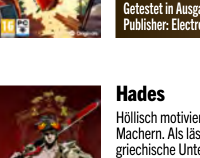
Getestet in Ausgabe: 05/21
Publisher: Electronic Arts



Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

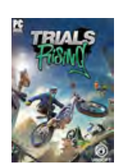
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Hades

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern. In als lässiger Götterprinz kämpft ihr euch durch die griechische Unterwelt, sammelt mächtige Upgrades und taucht mit jedem Tod tiefer in die sympathische Story ein.

Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.

FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts

Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts

PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami

Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix

SO TESTEN WIR

PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die PC-Games-Redaktion zeigt euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.

25 Jahre Age of Empires:

Die Entstehung des Echtzeitstrategie-Klassikers

Age of Empires ist ein Stück gespielte Geschichte: In den Hochzeiten des Echtzeitgenres entstanden, lebt die Serie noch heute. Reist mit uns ein Vierteljahrhundert zurück in der Zeit und erfahrt, wieso Warcraft 2 und Sid Meier's Civilization entscheidend für die Entstehung von Age of Empires waren. **Von:** Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller



Derart organisierte Kämpfe gab es auch in Age of Empires vergleichsweise selten. Formationen kamen erst mit dem zweiten Serienteil dazu. (Quelle: Moby Games)

Das Genre der Echtzeitstrategiespiele erlebte zweifellos in der Mitte der 90er seine größte Boom-Phase. Nachdem bereits das 1992 veröffentlichte Dune 2: Kampf um Arrakis Gameplay-Eckpfeile wie den Aufbau der eigenen Basis sowie das Rohstoff- und Einheiten-Management in den Mittelpunkt rückte, waren es Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt und Blizzards Warcraft-Spiele im Jahr 1994 beziehungsweise 1995, die die Taktik-Spielart endgültig in den Mainstream drängten. Gerade die Mischung aus taktischem Aufbau-Part und schneller Armee-Action machten den Reiz dieser Titel aus. Sie sorgten dafür, dass Echtzeitstrategiespiele über Jahre eines der populärsten Genres am Markt waren und selbst den zeitgleich aufkeimenden Ego-Shootern den Rang abliefen.

Kein Wunder also, dass zu dieser Zeit die sogenannten RTS-Games (Englisch für Real-time strategy) wie Pilze aus dem Boden schossen: Z (1996), Total Annihilation (1997) oder auch KKND (1997) sind nur einige der durchaus guten Nachahmer der Spitzenreiter. Fällt euch etwas auf? Von keinem dieser Spiele spricht man 25 Jahre später mehr. Ganz anders sieht das im Falle von Age of Empires aus!

Die historisch angehauchte Strategiespielserie erfreut sich bis heute größter Beliebtheit. Erst 2021

setzte Microsoft die Reihe in Zusammenarbeit mit Relic Games und World's Edge mit dem vierten Teil fort. Zuvor befriedigten die technisch und spielerisch aufgewerteten Definitive Editions der ersten Teile die Nostalgie-Gelüste der treuen Fan-Gemeinde. Age of Empires hat gegenüber Command & Conquer und auch Warcraft das Rennen gewonnen und beide – zumindest für den Moment – überlebt.

Alles begann mit Ensemble Studios

Wie so oft beginnt die Geschichte hinter einem großen Spiel zunächst mit einem neuen Entwicklerstudio. Im Jahr 1991 gründete Tony Goodman das IT-Unternehmen Ensemble Corporation in Zusammenarbeit mit seinen Freunden John Boog-Scott, John Calhoun und Thad Chapman. Die Firma war ein großer Erfolg. So groß, dass Goodman sich bereit drei Jahre nach der Gründung nach neuen Feldern für Investitionen umsah. Dabei fiel sein Blick auf den wachsenden Markt der Computer- und Videospiele. Gemeinsam mit John Boog-Scott und seinem Bruder Rick startete Goodman die Ensemble Studios. In einem auf Gamedeveloper.com veröffentlichten Interview (https://www.gamedeveloper.com/business/ensemble-studios-from-beginning-to-end-an-excerpt-from-gamers-at-work) beschreibt er die damalige Aufbruchstimmung: „Ich habe Videospiele schon immer geliebt und die Spieleindustrie nie aus dem Auge verloren. Damals durchliefen PC-Games eine wichtige Entwicklung: Weg von DOS und hin zu Microsoft Windows als Betriebssystem. Ich sah darin eine Gelegenheit." Goodman erklärte, dass die Entwicklung von PC-Spielen aufgrund fehlender Treiber-Standards unter DOS eine Qual gewesen sei. Für ein neues Unternehmen war es daher höchst aufwendig, entsprechende Hardware-Voraussetzungen zu erarbeiten und auszutesten. Dank Windows gab es eine gemeinsame Schnittstelle, was gerade einer jungen Firma den Einstieg deutlich erleichterte.

Seeschlachten arteten schnell in pures Chaos aus, bildeten aber eine weitere Möglichkeit der Kriegsführung. (Quelle: Moby Games)

Doch ohne Mitarbeiter entsteht natürlich kein Videospiel und erst recht kein Age of Empires. Auch wenn Ensemble Studios für Goodman zu diesem Zeitpunkt nur ein Liebhaberprojekt war, steckte er Geld und Mühen in dessen Aufbau hinein. „Anfang des Jahres 1995 experimentierten Angelo Laudon (Programmierer von Ensemble Studios, Anm. d. Red.) und ich mit dem Grafikcode der neuen WinG-Bibliothek – einer Technologie, die das Entwickeln für Spiele unter Windows ermöglichte. Wir begannen auch, unsere Ideen für ein historisches Strategiespiel inspiriert durch Sid Meier's Civilization auszuformulieren." Nach Angelo Laudon holte er auch Artist Brad Crow mit ins Boot. Das Rumpf-Team stand!



Jede der zwölf Kulturen besaß individuelle Einheiten und Vorteile. Dadurch war bereits auf den ersten Blick zu erkennen, mit wem man es im Multiplayer-Spiel zu tun hatte. (Quelle: Moby Games)

Gamedesigner Bruce Shelley, den viele als das Gesicht hinter Age of Empires ansehen, stieß im Februar 1995 dazu. Shelley arbeitete zuvor unter anderem bei Microprose und wirkte dort an Titeln wie Civilization oder Railroad Tycoon mit. Außerdem war er ein Entwickler von Brettspielen und obendrein ein guter Freund von Tony Goodman. Darauf angesprochen, was man mit Age of Empires überhaupt auf die Beine stellen wollte, brach Shelley im Gespräch mit PC Games Insider (https://www.pcgamesinsider.biz/industry-icon/66058/one-reviewer-called-it-digital-cocaine-the-making-of-age-of-empires/) die Quintessenz auf eine einfache Formel herunter: „Die Originalidee sah vor, die historischen und wirtschaftlichen Themen aus Civilization zu vermischen und daraus ein Echtzeitstrategie-Spiel wie Warcraft oder Command & Conquer zu machen."

Ein schwerer Start

Es ist sehr selten, dass gleich das erste Spiel eines neuen Entwicklers ein Erfolg wird. Viel häufiger müssen sich die Teams erst finden und sich an die eigene Philosophie herantasten. Ensemble Studios und Age of Empires bilden hier also eine absolute Ausnahme. „Wir mussten gleichzeitig ein neues Spiel als auch ein Studio erschaffen. Wenige von uns hatten damals Erfahrung in der Spieleentwicklung, aber wir waren alle Gamer", erklärte Shelley später. Dieser Aspekt kommt in nahezu allen Berichten über die Entstehung von Age of Empires klar heraus: Das Team entwickelte hier vor allem die Art von Echtzeitstrategiespiel, die es selbst am liebsten zocken wollte.

Die Konzeptphase dauerte allerdings Monate und sah verschiedene Ideen, die das Team „gegen die Wand warf" und diskutierte. Programmierer Tim Deen, der stets die neuesten Games als Inspiration mit ins Studio brachte, hatte etwa den Einfall, dass das Spiel auf einer einsamen Insel stattfinden könnte. Bruce Shelley selbst dachte laut über eine vereiste Spielwelt nach, bei der die Ressourcen langsam durch das Abtauen des Eises freigegeben wurden. Mit der Zeit aber einigte man sich auf Gameplay-Eckpfeiler, die sich an den Stärken der damaligen Genre-Referenzen anlehnten.

Nach neun Monaten stand der erste Prototyp namens Dawn of Man – also übersetzt so viel wie „Morgendämmerung des Menschen". Aus heutiger Sicht war es nicht viel mehr als eine Mini-Demo, in der ein einsamer Höhlenmensch Holz hackte. „Es hört sich wie eine furchtbar lange Zeit für die Entwicklung eines derart kleinen Prototypen an. Aber wir begannen ja auch mit nichts. Und wir hatten keine Leute, die Ahnung von der Spieleentwicklung hatten. In diesem Sinne waren wir wohl im Zeitplan", führte Rick Goodman in einem späteren Interview aus. Er übernahm im weiteren Verlauf gemeinsam mit Bruce Shelley und Brian Sullivan die kreative Führung des Projekts.


Durch das realistische Setting war Age of Empires gut lesbar. Berittene Truppen waren schnell und ideal für Flügelangriffe, Bogenschützen attackierten aus der Distanz. (Quelle: Moby Games)

Starke Vorbilder

Erst mit der Zeit kristallisierte sich eine klare Linie heraus. Im Fokus standen dabei natürlich auch die Konkurrenztitel dieser Zeit. Schließlich wollte Ensemble Studios nicht hinter Command & Conquer und Co. zurückstehen. Ein wichtiger Faktor neben dem geschichtlichen Setting sollte vor allem die Entwicklung des eigenen Volkes sein. Diese Prämisse erinnert stark an Sid Meier's Civilization. Rick Goodman peilte zunächst sieben Epochen pro Volk an – jede mit eigenen Technologien, Einheiten und Gebäuden. Das Ergebnis war ein aufgeblasener Technik-Baum, der auch die Spiele in die Länge gezogen hätte. Gerade für den bereits früh angepeilten Mehrspieler-Modus wäre das natürlich Gift gewesen. Schweren Herzens dampften die Macher die sieben auf vier Epochenstufen herunter und reduzierten auch die Anzahl der Forschungselemente.

Während also dieser Teil des Spiels stand, bereitete der Kampf lange Zeit Probleme. Zum einen wirkte sich das historische Setting stark auf die Lesbarkeit des Spiels aus. „Wenn man sich Echtzeitstrategiespiele mit einem Science-Fiction-Setting anschaut, dann ist die Stärke der Einheiten nicht unmittelbar erkennbar. Wenn du aber in unserem Spiel einen Typen mit einer Keule gegen einen schwer gepanzerten Soldaten auf einem Elefanten antreten siehst, dann weißt du, wer am Ende des Kampfes als Sieger rausgehen sollte", so Programmierer Matt Pritchard gegenüber Ars Technica. Bei der Darstellung der Kämpfe musste man also auf viele Details achten. Zugleich fiel es dem Team schwer, eine klare Linie zu finden.

Entsprechend fungierte das Echtzeit-Gameplay von Warcraft 2 als „kalte Dusche" und zeigte


Das Erforschen der Karte gehört zu den wichtigsten Phasen des Spiels. Schließlich muss man nicht nur Ressourcen auftreiben, sondern kann auch versteckte Artefakte finden. (Quelle: Moby Games)


In jeder Partie durchlauft ihr vier Epochen: Ihr startet in der Altsteinzeit, danach folgen Jungsteinzeit, Bronze- und Eisenzeit. Diese Evolutionsschritte machen sich auch optisch bemerkbar. (Quelle: Moby Games)

dem Team deutlich auf, in welche Richtung das Kampfsystem und dessen Darstellung gehen sollten. An dieser Stelle kommt wieder die Leidenschaft am Spielen zum Vorschein: Gleich mehrfach die Woche zockte das Team Warcraft und bekam so einen Vergleich dafür, wie sich Age of Empires spielen sollte.



Priester sind im Kampf schwach, besitzen aber die Fertigkeit, gegnerische Einheiten zu rekrutieren und eigene Truppen zu heilen. Entsprechend übernehmen sie eine wichtige Unterstützerrolle. (Quelle: Moby Games)

Gameplay- und Technik-Feinheiten

Was Age of Empires aber stets neben dem unkaputtbaren Gameplay auszeichnete, war eine herausragende Technik. Bereits für den ersten Teil nahm Ensemble Studios einige Extra-Hürden in Kauf. Denn die 2D-Animationen der Einheiten basieren tatsächlich auf dreidimensionalen Polygon-Modellen. Diese wurden in 3D Studio beziehungsweise 3D Studio Max angefertigt und bestanden teils aus einigen tausend, teils aber auch aus 100.000 Polygonen. Nachdem diese mit Texturen überzogen und animiert wurden, kamen sie beim internen 2D-Experten auf den virtuellen Schreibtisch. Dieser fertigte dann anhand der 3D-Modelle 2D-Sprites und bearbeitete diese noch einmal mit Photoshop nach. Er bereinigte also die Bewegungen und Pixel-Unebenheiten. Das Ergebnis konnte sich absolut sehen lassen; die Bewegungen und die Details machten das Spiel deutlich besser lesbar. Die großen 2D-Gebäude und deren verschiedenen Evolutionsstufen motivierten, schließlich spiegelten sie die

Arbeiter können nicht kämpfen und sind damit feindlichen Angriffen schutzlos ausgeliefert. Beschädigte Gebäude gehen bei Schaden in Flammen auf, können aber wieder repariert werden. (Quelle: Moby Games)

eigene Progression stark wider. Trotz aller technischen Opulenz bemühte sich Ensemble Studios jedoch darum, dass das Spiel auch auf schwächeren Systemen flüssig lief. Schließlich sollte Age of Empires für eine möglichst breite Zielgruppe zugänglich gemacht werden.

Ensemble Studios hatte zu dieser Zeit einen großen Vorteil. Dank Ensemble Corporation im Hintergrund war der finanzielle Druck nicht derart groß wie bei anderen neuen Unternehmen. Herausfordernder fiel dagegen die Suche nach einem Vertrieb aus. Das Spiel in Eigenregie herauszubringen, barg zu viele Risiken. Entsprechend sah sich Tony Goodman früh nach möglichen Partnern um. Einer davon war Microsoft. Bruce Shelley: „Wir hatten Glück, dass Microsoft in den Bereich der Computerspiele vorstieß und bereit war, sein Glück mit Age of Empires zu versuchen.“ Seine Mitarbeit bei Ensemble Studios und seine Expertise waren neben der puren Produktqualität ein wichtiger Indikator dafür, dass der Deal zustande kam. Microsoft war essenzieller Teil des Erfolgs hinter dem Echtzeitstrategiespiel und überließ dem Team zu dieser Zeit nahezu alle kreativen Entscheidungen. Interessante Anekdote am Rande: Ursprünglich waren keine Völker aus Asien geplant. Erst als feststand, dass Age of Empires auch dort vertrieben würde, fügten die Entwickler etwa die Shang und



Der Beginn einer neuen Runde läuft immer gleich ab: Zunächst sichert ihr Rohstoff- und Nahrungsquellen. Danach baut ihr eine kleine Armee zur Verteidigung auf. (Quelle: Moby Games)

Beerensträucher sind ein gefundenes Fressen. Mit einigen Arbeitern sichert ihr so die Nahrungsversorgung. (Quelle: Moby Games)

die Yamato hinzu. Der zusätzliche Aufwand rechtfertigte in diesem Fall den erwarteten Ertrag.

In den internen Playtests fiel sehr schnell auf, dass Age of Empires viele verschiedene Spielstile und Taktiken hervorbrachte. Wer beispielsweise keine Lust auf kriegerische Auseinandersetzungen hatte, konnte sich auch einigeln und durch den Bau eines Weltwunders den Sieg davontragen. Dadurch war Age of Empires auch für Freunde der langsamen Aufbautaktik interessant und musste nicht zwangsläufig mit dem typischen Tank-Rush dieser Zeit beendet werden.

Computergegner schickten nicht selten Arbeiter beziehungsweise Sammler als Aufklärungstruppen los. Diese fielen dann der gegnerischen Verteidigung zum Opfer. (Quelle: Moby Games)

Echtzeit-Erfolg!

Mit der fortlaufenden Entwicklungszeit steigerten sich auch die Ansprüche und Erwartungen an Age of Empires. Logisch, schließlich kosteten die aufwendigen Grafikverfahren und die Nachbesserungen am Gameplay Zeit und Geld. „Als wir mit der Entwicklung starteten, war es unser Ziel, wenigstens 100.000 Einheiten zu verkaufen. Aber zu dem Zeitpunkt als wir fertig waren, benötigten wir 500.000 verkaufte Exemplare, um auch nur die Gewinnzone zu erreichen“, erinnert sich Bruce Shelley.

Das Spiel erschien am 15. Oktober 1997 weltweit. Die Kritiken der Presse waren ausgezeichnet. „Ein Tester nannte es digitales Kokain“, scherzte Shelley und führt diesen Punkt weiter aus: „Das ist vielleicht ein wenig drastisch, aber offensichtlich haben die Leute beim Spielen einfach die Zeit vergessen. Ich erinnere mich an einen britischen Journalisten, der meinte, dass er nach dem Betrachten des ersten Screenshots wusste, dass Age of Empires ein Hit werden würde. Es entstand eine sehr loyale Community verteilt über alle Kontinente, Gaming-Vorlieben und Altersstufen.“ Das Spiel verkaufte sich bis zum 12. Dezember 1997 über 650.000-mal, bis Februar 1998 waren es bereits 850.000. Es war der Startschuss für eine Reihe, die bis 2020 (also ohne den vierten Teil) bereits 25 Millionen Mal verkauft wurde und über eine Milliarde US-Dollar einspielte.

Eine feste Größe im Echtzeitgenre

Auf das Erbe von Age of Empires angesprochen, gibt sich Shelley indes eher nüchtern und betont, dass es ein notwendiger Schritt hin zum zweiten Teil war. Für ihn scheinen Bewertungen und Verkaufszahlen jedoch eher nebensächlich zu sein. Stattdessen fallen ihm vor allem die Reaktionen aus der Community wieder ein: „Wir haben eine ganze Reihe junger Leute mit Geschichte in Berührung gebracht. Wir erhielten unzählige Briefe von Eltern, die beteuerten, dass unser Spiel das Interesse ihrer Kinder an Geschichte gesteigert hätte. Es war ein wichtiges Spiel für viele Menschen aus dieser Generation. Bis heute hören wir immer wieder von Leuten, die es noch spielen oder großartige Erinnerungen damit verbinden.“

Und genau das ist Age of Empires letztlich auch: Ein wegweisendes Echtzeitstrategiespiel, das mehr war als nur eine Kopie von Command & Conquer oder Warcraft. Ensemble Studios erschuf eine eigene Marke, die sich mit dem Setting und dem Anspruch dahinter abhob und zugleich Spieler emotionalisierte. Bis heute gehört Age of Empires somit zu den festen Säulen eines Genres, das in den kommenden Jahren nach einer längeren Durststrecke einen zunehmenden Aufschwung mit Titeln wie Tempest Rising erleben wird. Aus den Annalen der Computer- und Videospielgeschichte jedenfalls ist Age of Empires nicht mehr wegzudenken. ❑



Gerade um seltene Rohstoffe wie Gold gab es meist harte Kämpfe. Belagerungswaffen wie Katapulte sind dabei vor allem gegen Gebäude effektiv. Ohne Begleiteinheiten sind sie aber chancenlos. (Quelle: Moby Games)

DIE **POST**-APOKALYPSE

Ihr wollt uns loben oder die Meinung geigen?
Dann seid ihr hier genau richtig: Auf diesen Seiten veröffentlicht und kommentiert unser Leserbriefonkel Harald Fränkel eure Zuschriften und Postings aus dem Forum.

Vorworte

Es gibt Menschen, die halten mich als PC-Games-Kundenbetreuer für alle vier Reiter der Post-Apokalypse gleichzeitig. Also quasi für Tod, Krieg, Pestilenz und Friedrich Merz in Form einer launigen Kernverschmelzung. Weil mein einziges Stilmittel, ich zitiere einen Unzufriedenen, die unflätige und plumpe Beleidigung sei. Es stimmt natürlich nicht, was dieser blöde Arsch behauptet, doch in einem Punkt möchte ich anlässlich des 30-jährigen Jubiläums der PC Games, Hauptthema dieser Leserbriefseiten, keineswegs widersprechen: Ich bin nicht mein Vorgänger. Der hat auch fraglos weit mehr Verdienste um dieses Magazin, deshalb möchte ich zu seinen Ehren und im Nachgang des Heftgeburtstags ein Anekdötchen ergänzen, von dem bislang so niemand weiß. Was jetzt kommt, dürfte meine Kritiker in Ihren Grundfesten erschüttern!!! Ich bin nämlich



schon so lange Rainer-Rosshirt-Fan, da waren die Windeln vieler Leser noch Polyesterfäden zwischen den Fingern chinesischer Zwangsarbeiter. Damals, im PCG-Gründungsjahr 1992, begann auch meine ~~journalistische Karriere~~ Tätigkeit als Presseorgan. Ich wurstelte bei einer Tageszeitung. Privat war ich begeisterter PC-Games-Leser. Fünf Jahre später bewarb ich mich dort, landete aber auf einer Umgehungsstraße beim Schwestermagazin PC Action (†). Wegen meines hohen IQs merkte ich sofort, nach zwölf Monaten, dass das Heft Leserbriefseiten hat, aber keinen offiziellen Antwortonkel – und krallte mir den Job. Eine Triebfeder dafür war Herr Rossi, den ich ja sogar kennenlernte. Er existierte überraschenderweise tatsächlich, so wie der Yeti, nur halt mit (etwas) weniger Haaren und in einer Version als supersympathischer und auch privat sehr lustiger Mensch, den ich bis heute nicht copypasten kann und möchte. In diesem Sinne bitte ich für diesen Monat ausnahmsweise um mildernde Umstände. Schönes Leben noch!

Harald Fränkel

Fehlermeldung

Betrifft: 30 Jahre PC Games – Eine Reise durch die Heftgeschichte (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3xWwYrY)

Ich hab ein paar Fehler im Artikel gefunden. [...] Auf die Coverdisk gingen nur 720 KB. Man benutzte aus Kostengründen DD-Disketten. Die HD-Varianten waren deutlich teurer. HD-Disks gab es sehr selten bei PC Games. [...] Die Erstausgabe hatte mit Soul Magician und Atom gar zwei Vollversionen auf dem Cover. [...] Später gab es nur Demos, sieht man von Werbespielen wie Energiemanager und Tony & Friends ab. Kolumnen gab es eigentlich nicht [... BLA ... SÜLZ ... LABER ... BLUBBER ...] Spoiler waren Usus in damaligen Heften, mir haben einige Magazine einiges versaut, weil im Test plötzlich eine Wendung mitten im Spiel verraten wurde. Oder wie Gamestar, die die komplette Star-Wars-Episode-1-Story ins Heft schrieb, seitenverkehrt (Spiegelschrift)! Blöderweise kann ich das von Berufs wegen lesen. (Husky666)

Ja, ich glaube, der Beruf des Polizeiautobeschrifters kann echt kacke sein. Apropos Spiegel: Was benutze ich, wenn ich ellenlange, öde und um Aufmerksamkeit bettelnde Klugscheißer-Kommentare wie deinen aushalten muss? Einen Alkoholspiegel, MUHAHAHA!

Kindheitserinnerung 1

Betrifft: Gothic 3 Bug-Parodie-Video

Sehr geehrte Damen und Herren, leider konnte ich weder auf Youtube noch auf Ihrer Website das legendäre Parodie-Video zum Rollenspiel Gothic 3 und dessen Bugs finden. Können Sie mir helfen, da es eine witzige Kindheitserinnerung darstellt und ich es gerne einmal wieder sehen möchte? (Steffen Constroffer)

Weil man das Video, das übrigens gar nicht von uns war, sogar dann findet, wenn man z. B. ‚gotik 3 käfer' in die Youtube-Suche eingibt, haben wir eine schlechte Nachricht für Sie, Herr Constroffer: Ihre Eltern („Wir sind stolz auf dich!") haben Sie Ihr ganzes Leben lang belogen.

Kindheitserinnerung 2

Betrifft: 30 Jahre PC Games (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3BOP6Fj)

Herzlichen Glückwunsch PCG! Schön, dass es euch noch gibt. Wir hatten Anno 1992 gerade vom C64 auf einen Amiga 600 upgegradet, weil ich aber seit 1994 beim besten Kumpel von C&C über Wing Commander bis Descent alles an seinem PC spielen konnte, habe ich meine Eltern zwei Jahre lang gequält, bis wir [...] endlich einen PC gekauft haben. Zusammen mit meinen ersten PC-Spielen Gnome (für mich ein unterschätztes Meisterwerk) und Nascar 97. Bis 1997 las ich noch Amiga Games und Amiga Joker, aber ab da war ich euer treuer Leser und fast 20 Jahre Abonnent. Das waren noch Zeiten, als man mühevoll den Tipps-&-Tricks- Teil ausgeschnitten und fein säuberlich in Ordnern abgeheftet hat. (Piorking)

Gute Nachricht: Ab kommender Ausgabe gibt es wieder perforierte Tipps-&-Tricks-Seiten. Die waren in den vergangenen Jahren weggefallen, weil wir dachten, sie seien wegen der kinderleicht bedienbaren Youtube-Suche obsolet. Unser Fehler! Die neuen Hilfe-Seiten werden übrigens in Zeitlupe geschrieben, damit wirklich jeder folgen kann. Beginnen wollen wir, lieber Piorking, mit Tipps für das von dir eingangs erwähnte Anno 1992.

Kritikpunktkritik

Betrifft: Test zu Spider-Man (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3fkq7Ce)

Stefan Wilhelm, die genannten Negativpunkte sind nachvollziehbar, außer: enorme CPU-Anforderungen für Bildraten jenseits der 60 Fps. Was? Das ist, als ob man sagt, man möchte mit 300 km/h über die Autobahn brettern, und [dann kritisiert], dass es dafür einen starken Motor braucht. Oder war es darauf gezielt, dass man die Softwarearchitektur effizienter

hätte schreiben sollen, damit die CPU geschont wird? Das macht keinen Sinn. Es ist doch logisch, dass man für die Berechnung von moderner Grafik […] die Rechenarbeit nach Möglichkeit auch der CPU [zuträgt], weil die GPU nicht alles alleine stemmen soll. Die ist ja meist zu 99% ausgelastet. Zumal wahrscheinlich etliche physikalischen Berechnungen von der CPU übernommen werden. […] Warum daddeln wir nicht ewig auf Core-2Quads, wenn CPUs nicht schnell genug in Spielen sein sollten? Hier hätte ich bitte einen kompetenten Kommentar, wie das gemeint war.
(Xello1984)

Kompetent ist mein dritter Vorname (nach Waldemar). Du magst Analogien mit Autos? Wunderbar, dann so: Die Redaktion fährt neuerdings einen Lamborghini Aventador LP 700-4 als Dienstwagen, weil sie den bisherigen, einen Porsche 911 GT2 RS, bei der Verlagsleitung kritisiert hat. Denn der brettert trotz gleicher Leistung (kW = 515) mit 10 km/h weniger über die Autobahn (v/Max = 340). Damit du nun verstehst, wie wichtig Kritik sein kann, bekommst du eine Hausaufgabe: Zu berechnen ist, wie viel mehr Gehalt Redakteur Stefan Wilhelm in diesem Monat bekommen hat, weil er das von Entwicklern ja obligatorisch bezahlte Bestechungsgeld ($ = 10^6) nicht mit dem Porsche, sondern im Lambo aus den USA geholt und es während der gesparten Zeit zu einem Zinssatz z von 6,5% p.a. angelegt hat, wobei die Fahrtstrecke s = 9.449 km x 2 betrug. Wir fragen dich nächsten Monat ab.

Klare Ansage

Weil das playstation plus (???) so ein Mist ist, also fast ohne jeden Mehrwert,deshalb gibt es den Abozwang für PS4 Spiele. 5 € mehr nur für das Blättern in einem Katalog und andere Unverschämtheiten. Im Premium teurer wie die Zwangsabgabe für das Fernsehen (ehemalig GEZ). Die neuen PS4 Spiele kann man nur spielen, wenn ein playstation plus (???) Abo abgeschlossen hat. Dies ist unverschämt. Dabei sind PS4 Spiele das Einzige, was Sony noch einigermaßen normal in Deutschland verkaufen kann. Eine PS5 mit 4.5 kg Eigengewicht trage ich bestimmt nicht 4 Etagen hoch, außerdem gibt es sie ja nicht einfach mitnehmbar im Elektromarkt, z.B.. Außerdem ist für Sony Umwelt- und Klimaschutz kein Thema, immer schneller, höher und weiter, die ewiggestrigen.
(Willi Wienen)

Endlich mal wieder eine Mail von einem Akademiker, die formulieren wenigstens so verständlich, dass man sofort weiß, auf was sie hinauswollen.

Magerquark

Betrifft: Vorschau zu Victoria 3 (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3xTjM71)

Sieht aus wie eine Light-Version von Civilization. (PhalasSP)

Wer ein Strategiespiel von Paradox Interactive mit dem Wort „Light" in Verbindung bringt, spritzt sich wahrscheinlich auch Butter, Grießpudding und Schweinenackensteak.

Anfängerfrage

Betrifft: Vorschau zu Victoria 3 (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3xTjM71)

Danke für die Vorschau. Ich würde gern mal in das Genre reinschnuppern, wenn Victoria 3 so gut ist. Gibt es ein gutes Tutorial? […]
(TheSailer)

*

*Das steht im Artikel, Stevie Wonder!

Werbeunterbrechung

Betrifft: 30 Jahre PC Games (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3UGPLky)

Ihr wollt uns doch verarschen PC Games oder? DA WILL ICH 'NEN KOMMENTAR ZITIEREN, UND WENN ICH AUF DEN ZITIEREN-KNOPF DRÜCKE, KOMME ICH AUF EINE WERBESEITE!!! Den Kommentar zu zitieren, ist nicht möglich, nur 'nen neuen Kommentar schreiben. Geht's noch?
(HeavyM)

Wenn sich dein Internet so schleppend aufbaut, dass im falschen Moment eine Werbefläche aufploppt, wo gerade noch der Zitatknopf war, beschwer dich gefälligst bei den Grünen! Die sind bekanntlich an ALLEM schuld: an der dödeligen digitalen Infrastruktur, am Spritpreis, am Passspiel des VfL Bochum und sogar an der Gründung der CDU.

Old White Man

Betrifft: Vorschau zu Dead Island 2 (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3SglgQZ)

Ein weiteres Untotengekloppe ist genau das, was ich gerade spielerisch am wenigsten brauche.
(Old Shatterhand)

Schon klar, Old Shatterhand, du hättest natürlich lieber Der junge Häuptling Winnetou: The Game. Ich bin kein Prophet, aber das kannste aktuell wohl eher knicken. Strg+Alt+Entf-Culture und so. Weißte wahrscheinlich selber.

Most wanted

Betrifft: 30 Jahre PC Games (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3UMVmpw)

Ich werde die Hoffnung auf Half-Life 3 nicht aufgeben.
(CheaterBohlen)

Bitte noch weit hinter Old Shatterhand und allen Chris-Roberts-Anbetern anstellen, danke!

Fehlermeldung 2

Betrifft: 30 Jahre PC Games (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3xWwYrY)

Ich weiß, das Thema ist alt und schon längst durch, vermutlich interessiert es auch keinen (außer mich), aber ich halte es für einen Fehler, derart aufwendige Artikel (beinahe?) zeitgleich – gratis – online zu veröffentlichen.
(Bonkic)

Sehe ich wie du. Aber als ich der Redaktion geraten habe, den Artikel zum 30. Heftgeburtstag erst ein Jahr später zu bringen, kamen als Antwort nur ganz seltsame Blicke.

PC Games hilft

Hallo, wie ja lange bekannt ist, lässt sich das Spiel Die Siedler: Aufbruch der Kulturen aufgrund eines Kopierschutzes unter Windows 10 nicht installieren. Nun zu meiner Frage: Ich weiß nicht, ob es die Redaktion von PC Games war, die in einer Ausgabe von 2014 eine exe-Datei des Spiels angeboten hat. Falls ja, ist es irgendwie möglich, an diese Datei ranzukommen? […]
(Marcel Sonnert)

Es gibt eine offizielle Downloadseite, die Adresse lautet www.google.de.

Preisdumping

Betrifft: Test zu Saints Row (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3LKdrR1)

Das Spiel eiert bei Metacritic auf einer 63 herum. Habe aber genau so was auch erwartet. Wobei ich dem Spiel immerhin eine 70 zugetraut hätte. Na ja, wenn's dann für 30 Euro irgendwo rumfliegt, nehme ich es mit. […]
(ZGamerZ)

Für 30 Euro fliegt höchstens Ryanair.



SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@pcgames.de

ODER SCHICKT EURE ZUSCHRIFT PER SCHNECKENPOST AN:
Computec Media • Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit der Einsendung eines Leserbriefs erklären sich die Absender damit einverstanden, dass ihr Name im Heft veröffentlicht wird. Die Beiträge erscheinen gegebenenfalls gekürzt.

Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail, auf den Leserbriefseiten steht dagegen der Unterhaltungswert im Vordergrund. Die Verfasser müssen es also mit einem Augenzwinkern sehen, liebevoll durch den Kakao gezogen zu werden.

Vor ca. 10,083 Jahren

Ausgabe 10/2012

Von: Fritz Büttner & Sascha Lohmüller

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

▶ Die PC Games 10/12 war wie eine Geburtstagsparty, auf der alle eingeladen sind und TES: Oblivion die Geburtstagstorte! Denn schließlich haben wir auch vor 10 Jahren schon gefeiert!



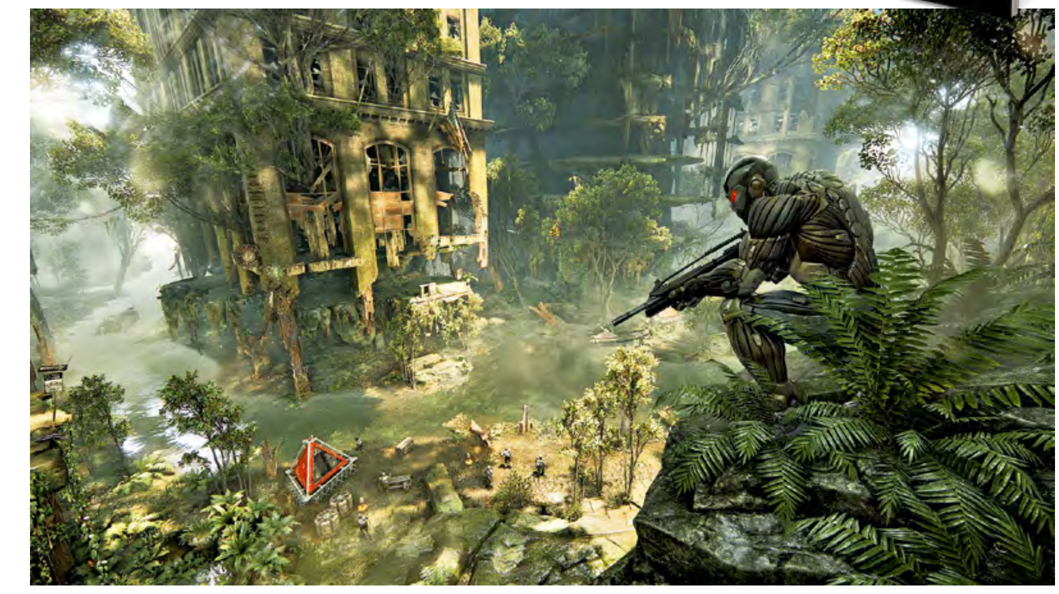
Crysis 3

Zu Besuch bei Crytek in Frankfurt

Es war 2012, als die halbe Welt dachte, das Ende naht mit dem Auslaufen des Maya-Kalenders. Doch es passierte, wie schon so oft in der Vergangenheit, nichts. Obwohl, doch! PC Games feierte damals 20-jähriges Jubiläum und der Globus drehte sich munter weiter.

Ein gutes Jahr also, um Crytek in Frankfurt zu besuchen und das postapokalyptisch anmutende Crysis 3 anzutesten. Einen ganzen Nachmittag durften sich die Redakteure in das zerstörte New York stürzen und mit dem Nanosuit von Prophet Angst und Schrecken unter C.E.L.L.-Soldaten und Ceph-Aliens verbreiten.

Das Spiel orientierte sich wieder vermehrt zum PC und sah fantastisch aus. Neben der wiedererlangten spielerischen Freiheit gegenüber Crysis 2 lobten die Redakteure die anspruchsvolle Gegner-KI, das neu eingeführte Talentsystem und das Setting. Dank der erwartungsgemäß bombastischen Grafik wurde das Spiel von den zwei begeisterten Besuchern auch gleich zum schönsten des Jahres 2013 gekürt. Insgesamt war ihr Eindruck sehr gut und ab da fieberten die zwei dem Release im Februar förmlich entgegen. Der Besuch war generell sehr angenehm, vielleicht auch weil die Redakteure aus der Gegend kamen: „Liewer Dregg am Stegge, als im Dregg schdegge!"



Assassin's Creed 3

Als frischer Wind noch ernst gemeint war

Es gab eine Zeit, da hatte Ubisoft noch einen guten Ruf und sorgte des Öfteren für frischen Wind in der Spielewelt. Eine neue Ära für die Assassin's-Creed-Reihe sollte mit dem im revolutionären Amerika der 1770er Jahre spielenden Teil eingeleitet werden. Der Sprung über den Teich war damals eine große Überraschung und wurde mit gemischten Gefühlen wahrgenommen.

Doch endlich konnte die Redaktion das Spiel für zwei Stunden lang testen und sich einen Eindruck davon machen. Der war damals übrigens überragend: Obwohl das Spiel am Ende eher einer der unbeliebteren Teile der Serie wurde, war er maßgeblich für die Zukunft der Reihe mitverantwortlich.

Erstmals gab es Schusswaffen und auch die Schifffahrt wurde eingeführt, die dem Nachfolger dazu verhalf, zu einem der, wenn nicht dem besten Spiel der Reihe zu werden.

Der neue Hauptcharakter Connor, seinerseits ein Halbblut, gefiel den Redakteuren mit seiner wilden und brutalen Art gut. Auch das neue Setting kam gut an und weckte die Lust auf amerikanische Geschichte. Zitat: „Auch, wenn es sich so spielt, wie sich ein Assassin's Creed spielen sollte, wirkte es doch herrlich neu und aufregend. Und dieser frische Wind ist ein Segen für die Spielereihe!" Damals gab es halt noch Grund zur Freude, da neue Elemente auch wirklich neu waren.



Pro Evolution Soccer 2013 oder FIFA 13?

Ein altbekanntes Herbstphänomen, das man heute nicht mehr wirklich beobachten kann …





Es gab Zeiten, da stellten sich Fußball-Liebhaber jedes Jahr im Herbst dieselbe Frage: FIFA oder Pro Evolution Soccer? Heute gibt es natürlich nur noch eine wirkliche Antwort, aber bis 2019 gab es da so einige hitzige Diskussionen, auch bei uns intern! In der damaligen Ausgabe stellten sich zwei Redakteure diese Frage und einigten sich darauf, es gibt keine richtige Antwort, es ist eine reine Glaubensfrage.

PES bot damals das realistischere Spielvergnügen, die Ballphysik war besser und die Spiele fühlten sich echter an. FIFA hingegen bot mit den vielen Lizenzen und Spielmodi deutlich mehr Umfang. Am Ende kassierten beide Titel 90 Punkte in der Bewertung. Das Streitgespräch der Redakteure war wohl stellvertretend für das, was Spielern häufig durch den Kopf ging. Die Auseinandersetzung endete glücklicherweise friedlich und solange sich die beiden nicht auf dem Rasen treffen, gibt's auch keine Verletzten. Wobei hierbei auch eine weitere Frage im Raum stand: FC Bayern München oder FC Schalke 04? Das kann man wohl auch als Glaubensfrage sehen.

The Elder Scrolls: Oblivion

Ein würdiges Special zum 20. Geburtstag



Als Geschenk an die Leser gab es damals The Elder Scrolls: Oblivion als Vollversion zur Jubiläumsausgabe dazu! Da durfte ein Schwelgen in Erinnerungen natürlich nicht fehlen, somit gab es noch ein Special über die Bethesda- und Elder-Scrolls-Historie dazu.

Dort wurde Einblick in die Firmengeschichte gegeben und wie diese mit der legendären Rollenspielreihe verwoben ist. Auch die Story der Spiele selbst wurde beleuchtet und diente somit als gute Vorbereitung auf eine Reise nach Cyrodiil. Wobei der 32 Seiten lange Guide, der wirklich alle Aspekte des Spiels beleuchtete, die wohl beste Vorbereitung war.

Selbst die Total Conversion Nehrim wurde noch mit obendrauf gepackt. Ein Fest der Redaktion, der Spiele und der Spieler, bei dem jeder ein Stück Kuchen bekommen hat. Dass in der nächsten Ausgabe bereits Gothic 4: Arcania folgte, durfte zudem Zeitpunkt natürlich noch niemand wissen.

Borderlands 2

Bazillionen Waffen und Stunden später



Verrückte Zeiten waren das damals! Da wurde man von Claptrap auf eine lahme Geburtstagsparty eingeladen, obwohl man ja eigentlich sein Untertan war, Tiny Tina war noch ein Kind (dafür nicht weniger verrückt!) und Handsome Jack war noch der sympathischste Antagonist der Spielewelt, mit einem komischen Draht zu seinem seinem Pony. Der Test zu Borderlands 2 hat auf jeden Fall einen bleibenden Eindruck in der Redaktion hinterlassen. Eine abwechslungsreiche Welt, dieses Pandora. Viel zu tun gab es auch: Etliche verrückte Haupt- und vor allem Nebenmissionen, mindestens bazillionen Waffen sammeln und alle vier Helden spielen. Die hätten zwar etwas abwechslungsreicher sein können, genau wie die Fahrzeuge, aber verdammt, das Ballern und die witzige Story standen ja im Vordergrund und genau das hat blendend funktioniert. Nach ca. 50 Spielstunden war sich die Redaktion einig: Borderlands 2 ist super! Von den vielen DLCs, die noch kommen würden, ahnte man zu der Zeit noch nichts. Dass einige der Kritikpunkte in Teil 3 behoben werden würden, auch nicht. Hat da Gearbox wohl unseren Artikel gelesen?

Vor 10 Jahren

Ausgabe 11/2012

Von: Fritz Büttner & Sascha Lohmüller

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

▶ Die PC Games 11/12 hatte neben Profikillern und Psychopaten auch kulturellen Austausch und den Startschuss einer unendlichen Geschichte im All zu bieten.

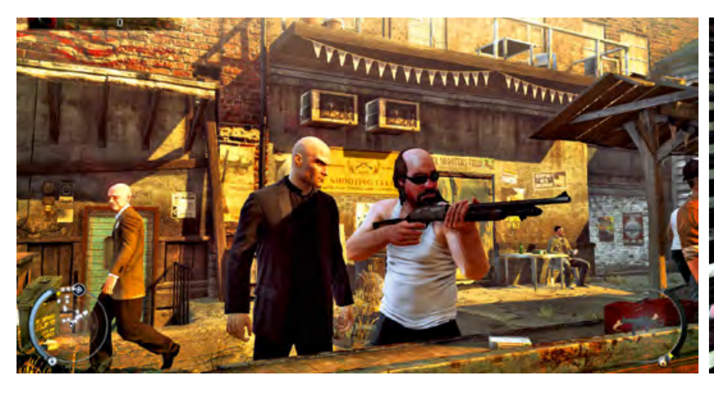


Hitman: Absolution und Dishonored

Wer braucht schon Altair wenn Corvo und 47 zur höchstform aufdrehen?

Insgesamt war 2012 wirklich ein fantastisches Spielejahr. Für kreative Köpfe gab es etwa viel zu schleichen und zu experimentieren. Der neueste Ableger der Hitman-Reihe hob das bewährte Konzept auf ein neues Level und bot durch den Aufträge-Modus endlos viel Spielspaß. Der Grundstein für die drei aktuellsten Ableger wurde hier gelegt. Die Redakteure bekamen das Spiel bereits vier Wochen vor Release und hatten somit genug Zeit, sich ein Bild davon zu machen. Auch die Befürchtung, dass der neue Teil kein richtiges Hitman werden würde, konnte widerlegt werden. Das Spiel kam gut an.

Der andere Meuchelmörder im Bunde, Corvo, musste sich im Gegensatz zu 47 erst noch beweisen. Als geistiger Nachfolger von Thief war die Vorfreude jedenfalls groß. Der eigenwillige Stil, die offenen Areale und die motivierenden spielerischen Freiheiten, machten Dishonored zu einer echten Perle. Eine Science-Fantasy-Welt voller Möglichkeiten, bei der sich die Redakteure schon damals die Frage stellten: Wann kommt die Fortsetzung? Trotz der offensichtlichen Ähnlichkeiten auf den ersten Blick könnten die Spiele jedoch nicht unterschiedlicher sein! Geduld braucht man für beide, eine tiefe Story darf man weniger erwarten. Unglaublich viel Spaß aber schon.





Metro: Last Light

Ein Besuch in Kiew als die Welt noch in Ordnung war



Zerstörte Gebäude und Krieg in der Ukraine beherrschten nicht immer den Alltag. Als unsere Redakteure damals nach Kiew fuhren, ging es einzig und allein um den fiktiven Krieg in der Moskauer Metro. Viele Parallelen zur Realgeschichte konnte man allerdings auch damals schon ziehen. Heute wird das beim Spielen vielleicht bewusster denn je. Der Nachfolger Last Light hat, im Gegensatz zu Metro 2033, storytechnisch nur noch wenig mit der Buchreihe gemein. Man hat seine eigene Geschichte entwickelt. Damals bekamen die Redakteure davon leider nur wenig zu sehen, nicht mal selbst spielen durften sie. Aber war das schön zu sehen, wie sich Metro weiterentwickelte. Bessere Grafik, intelligentere KI, das Schleichen machte auf einmal wirklich Spaß und das Modifizieren der Waffen gab dem Ganzen auch noch etwas mehr Tiefgang. Doch die Reihe lebt vor allem von der Atmosphäre. Die Nerven der Redakteure waren jedenfalls schon beim Zusehen „zum Zerreißen gespannt", was auch der wahnsinnigen Detailverliebtheit geschuldet war. Beim Interview mit den Entwicklern wurde klar: Das Einbauen von Details ist niemals Verschwendung! Einzig die Gesichter hätten ein paar mehr vertragen können, aber sei's drum. Die zwei Tage Kiew waren jedenfalls eine positive Erfahrung, in der das Team auch mehr über die Mentalität der Entwickler lernte.

Star Citizen

… oder die „Unendliche Geschichte"!



Chris Roberts, ein großer Name der Spieleindustrie, der so geniale Titel und Serien wie Wing Commander oder Starlancer auf den Weg brachte, arbeitet an einem neuen Spiel. Was kann da schon schiefgehen, dachte man sich damals. Heute wissen wir: eine ganze Menge!

Die klare Ansage, das Spiel als Kampfansage an die Konsolen zu entwickeln, zeugte vom Stolz und der Zuversicht des Veteranen, dass Star Citizen revolutionär wird. Damals war man beeindruckt von der Grafik und den Visionen. Ein stets im Wandel stehendes Universum, in dem man verschiedenste Systeme ansteuern kann, unterschiedliche Jobs übernehmen kann, für oder gegen Fraktionen kämpft und noch vieles mehr wurde versprochen. Aus heutiger Sicht war die damalige Einschätzung sehr nah an der Realität, Prädikat „nicht möglich" vergaben die Redakteure. Der Termin 2014 ist mittlerweile um acht Jahre überschritten und es ist kein Ende in Sicht. Sehr schade, denn vielversprechend war es, doch braucht man in einer Zeit von Elite Dangerous, No Man's Sky und Starfield überhaupt noch ein Star Citizen? Das sehen wir dann zum Release – irgendwann einmal …

Torchlight 2

Das vielleicht bessere Diablo 3?!



Es war nicht wirklich eine Überraschung, als damals Torchlight 2 als Diablo-Alternative gehandelt wurde. Waren doch einige der Köpfe hinter Blizzards 1. und 2. Action-RPG-Hit dafür verantwortlich.

Die Areale waren deutlich abwechslungsreicher als im Vorgänger und es gab massig Zufallsereignisse, die die Redakteure immer auf Zack hielten. Das altmodische Talentsystem war kein Kritikpunkt, sondern ein Pluspunkt. Nostalgische Gefühle machten sich breit. Im Vergleich zu Diablo 3 hatte man sich allerdings auch schnell mal verskillt. Das Spiel erschlug die Tester nur so mit Loot, damals war das noch kein Problem, genauso wenig wie die Cell-Shading-Grafik, die sympathisch daherkam. Der gute Soundtrack aus der Feder des Diablo-Komponisten sorgte für ordentlich Atmosphäre. Dank des guten Mod-Supports und Multiplayers hat Torchlight 2 auch heute noch eine rege Community. Auch der Preis und der fehlende Online-Zwang sorgten in der Redaktion für gute Laune und eine Top-Wertung.

Far Cry 3

Der Höhepunkt der Serie

In dieser Ausgabe durften die Redakteure die Kampagne von Far Cry 3 mehrere Stunden lang spielen. Heute gilt das Spiel als Höhepunkt der Reihe, die damalige Erfahrung hinterließ gemischte Gefühle. Der Antagonist Vaas Montenegro gefiel von vornherein und mauserte sich zu einer ernsthaften Konkurrenz für Handsome Jack. Der Hauptcharakter und seine Freunde wurden allerdings als flach und uninteressant wahrgenommen. Witziger Fakt: Türme besteigen, um die Karte freizuschalten, wurde damals noch als spaßiges Feature betrachtet. Die Freiheit, wie man Missionen angehen kann, überzeugte auf ganzer Linie. Leider fühlte es sich beim Anspielen zu sehr wie sein Vorgänger an. Man kam zu dem Schluss: „Vielleicht ist Vaas ja der Bösewicht, der Far Cry 3 zu einem unvergesslichen Erlebnis macht?" – stimmt.



Die PC-Games-Referenz-PCs

CPU

Hersteller/Modell (Sockel): ..... Intel Core i3-10100F Boxed (Sockel 1200)
Kerne/Taktung: .... 4 Kerne (3,6-4,3 GHz), 8 Threads
Preis: .... 75 Euro

ALTERNATIVE

Die CPU ist für Gaming noch okay, wobei wir zugunsten einer ordentlichen Grafikkarte auf stärkere Modelle verzichten. Diese wären, ebenfalls für den Sockel 1200, der Core i5-10400F (6 Kerne, 12 Threads) für 135 Euro oder der in Games ebenbürtige Core i3-12100F (4 Kerne, 8 Threads) für 115 Euro, für den aber ein nötiges Sockel 1700-Mainboard ein wenig teurer ist.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): .... PowerColor Radeon RX 6600 Fighter (20,0 cm)
Chiptakt/Speicherart: .... 1626 MHz, Boosttakt 2491 MHz / 8GB GDDR6 (224 GB/s)
Preis: .... derzeit ab 290 Euro

ALTERNATIVE

Solltet ihr zuerst eine stärkere CPU nehmen wollen, könnt ihr auf Seiten der Grafikkarte in Form der AMD Radeon RX 6500 XT sparen, da sie gut 200 Euro kostet. Die Leistung liegt aber weit hinter der RX 6600. Nach oben hin bieten sich die RX 6600 XT oder 6650 XT an (ab etwa 360 Euro).

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Gigabyte H410M 2SH V3
Format/Sockel (Chipsatz): .... µATX/Intel 1200 (trotz des Modellnamens: H510)
Steckplätze/Preis: .... 2x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16, 1x PCIe 3.0 x1, 1x M.2 PCIe 3.0 / 65 Euro

ALTERNATIVE

Falls ihr mehr Ausstattung verlangt, könnt ihr natürlich auch zu einem teureren Modell greifen. Wollt ihr hingegen sparen, solltet ihr trotzdem auf das Vorhandensein eines M.2-Slots achten. Falls ihr Intels Sockel 1700 bevorzugt, geht es ab gut 80 Euro los (ASRock H610M-HVS).

RAM

Hersteller/Modell: .... Patriot Signature Line
Kapazität/Standard: .... 16GB (2x8GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: .... CL22-22-22 / 50 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... Verbatim Vi550 S3 (SATA) / keine
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / entfällt
Preis SSD/HDD: .... 70 Euro / 0 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .... AeroCool Menace Saturn RGB, 2x 120mm-RGB-Lüfter vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 31,7 cm, CPU-Kühlerhöhe bis 15,7 cm; Preis: 40 Euro
CPU-Kühler: Mitgelieferter Kühler der Boxed-Version der CPU
Netzteil: .... EVGA BQ 500, 500 Watt; 45 Euro



Viel Einsparpotenzial gibt es nicht – die SSD sollte nicht weniger als 960GB Speicherplatz bieten, eine noch günstigere CPU wäre keine gute Idee, zu den Nachteilen einer RX 6500 XT haben wir bereits im Text zur Grafikkarte etwas gesagt. Wer mehr ausgeben kann, der hat bei Grafikkarten viele Modelle zur Wahl, kann aber auch bei der CPU auf einen Core i3 oder i5 für den Sockel 1700 setzen.



CPU

Hersteller/Modell: ...... AMD Ryzen 5 5600X (Sockel AM4)
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (3,7-4,6 GHz), 12 Threads
Preis: ...... 190 Euro

ALTERNATIVE

Bei Intel ist der Core i5-12400F für 200 Euro vergleichbar, lässt sich aber nicht übertakten. Für letzteres muss man bei Intel den 290 Euro teuren Core i5-12600K und ein Z590-Mainboard (ab 160 Euro) nehmen. AMD bietet für 250 Euro den Ryzen 5 5700X und für 280 Euro den noch schnelleren Ryzen 5 5800X – beide haben zudem 8 Kerne (16 Threads).

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): .... Gainward GeForce RTX 3070 Phoenix V1 (29,4cm)
Chip-/Speicherbandbreite: .. 1500 MHz (Boost 1725 MHz) / 448 GB/s
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM / derzeit ab 590 Euro

ALTERNATIVE

Nur wenig langsamer ist die AMD Radeon RX 6750 XT, die es ab etwa 540 Euro gibt. Nach oben hin steht die AMD Radeon RX 6800 gut da, da sie mit Preisen ab etwa 630 Euro sogar etwas stärker als die 700 Euro teure GeForce RTX 3070 Ti ist.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... ASRock B550 Phantom Gaming 4
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX / AMD AM4 (B550)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM / 1x PCIe 4.0 x16 / 1x PCIe 3.0 x16 / 3x PCIe 3.0 x1 / je 1x M.2 PCIe 4.0 / 125 Euro

ALTERNATIVE

Falls ihr übertakten wollt, solltet ihr eher ab 150 Euro aufwärts investieren – zum Beispiel in das Asus TUF Gaming B550-Plus WIFI II (170 Euro). Bei Intel gibt es ab 160 Euro Mainboards für die übertaktbaren K-Prozessoren – ohne Übertaktung gibt es beispielsweise für 110 Euro das MSI Pro B660M-P DDR4 für den Sockel 1700.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill RipJaws V
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: .... CL18-22-22 / 105 Euro

M.2-SSD / ZWEITLAUFWERK

Modell SSD/HDD: .... TeamGroup T-Force Cardea Zero Z440 (M.2 PCIe 4.0) / Seagate BarraCuda
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 3000 GB
Preis SSD/HDD: .... 110 Euro / 70 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .... Cooltek Vier, 4x 120mm-Lüfter vorverbaut, davon 3x RGB; Grafikkartenlänge bis 41,5 cm, CPU-Kühlerhöhe bis 17,0 cm; Preis: 70 Euro
CPU-Kühler: .... Arctic Freezer 34 eSPORTS Duo (15,7 cm hoch, 2x 120mm-Lüfter), 40 Euro
Netzteil/Preis: .... Sharkoon WPM Gold Zero, 650 Watt (teilmodular), 65 Euro

Zum Prozessor passt eine große Zahl an verschiedensten Grafikkarten – wer mehr ausgeben kann, der kann auch bis zu 1.100 Euro in eine Grafikkarte investieren. Wem 100 bis 200 Euro für den PC fehlen, der kann vorerst auf nur 16 GB RAM setzen, die Festplatte weglassen und/oder sich bei Mainboard, Gehäuse und Netzteil nach günstigeren Modellen umsehen.



CPU

Hersteller/Modell: ... AMD Ryzen 7 5800X3D (Sockel AM4)
Kerne/Taktung: .... 8 Kerne, 16 Threads / 3,4-4,5 GHz
Preis: .... 430 Euro

ALTERNATIVE

Beim neuen Sockel AM5 ist der Ryzen 5 7600X (360 Euro) eine Winzigkeit schneller, verliert aber wegen teurerem Mainboard und DDR5-RAM den Preis-Leistungs-Vergleich. Für den Sockel AM4 ist der etwa 15 Prozent langsamere, aber dafür auch nur 280 Euro teure Ryzen 7 5800X eine Alternative. Intel-Fans setzen auf den Core i7-12700KF für 420 Euro.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... MSI MPG B550 Gaming Plus
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX/ AMD AM4 (X570)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM / 2x PCIe 4.0 x16 / ..... 3x PCIe 3.0 x16 / je 1x M.2 PCIe 3.0 und 4.0 / 200 Euro

ALTERNATIVE

Da der Ryzen 5 5800X3D nicht übertaktbar ist, kann man, sofern die Ausstattung passt, auch ein B550-Modell für 80 bis 150 Euro nehmen. Wer einen anderen Ryzen 5000 nimmt und übertakten will, bleibt bei unserem Vorschlag. Für den Intel Sockel 1700 ist für knapp 200 Euro das Gigabyte Z690 Gaming X DDR4 ein Tipp.

RAM

Hersteller/Modell: .... Corsair Vengeance LPX
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: .... CL18-22-22 / 120 Euro

M.2-SSDs

Modell SSD: ...... Kingston KC3000 NVMe (M.2 PCIe 4.0) / .... ADATA XPG Gammix S11 Pro (M.2 PCIe 3.0)
Kapazität SSD/HDD: .... 2000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: .... 215 Euro / 160 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: Fractal Design Define 7 Compact Black TG Dark Tint, .. 1x 140mm- und 1x120mm-Lüfter vorinstalliert; Grafikkarten ... bis 34,1 cm; CPU-Kühler bis 16,9 cm Höhe; Preis: 115 Euro
CPU-Kühler: .... Arctic Liquid Freezer II 120, ... All-in-One-Wasserkühlung mit 120mm-Radiator; 65 Euro
Netzteil: .... be quiet! Straight Power 650 Watt .... (vollmodular), Preis: 110 Euro

Vor allem die beiden SSDs sind nur ein Vorschlag – wenn ihr nicht bei allen Games die guten Ladezeiten benötigt, könnt ihr auch als Zweitlaufwerk auf eine Festplatte setzen. Bei den restlichen Komponenten bis auf CPU, RAM und Grafikkarte lässt sich auch ohne Leistungseinbußen sparen. Achtet beim Kühler auf die Kompatibilität, falls ihr eine CPU mit einem anderen Sockel nehmt.



GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell (Länge): .... Sapphire Nitro+ RX 6800 XT SE (31,0cm)
Chiptakt/Speicherbandbreite: .... 1925 MHz (Boost 2360 MHz) / 512 GB/s
Speicher/Preis: .... 16 GB GDDR6-RAM / derzeit ab 740 Euro

ALTERNATIVE

Beim Preis-Leistungs-Verhältnis ist inzwischen auch die Radeon RX 6900 XT beinah ebenso empfehlenswert, die es ab gut 800 Euro gibt. Bei Nvidia ist höchstens die ebenso teure GeForce RTX 3080 noch einen Kauf wert, wobei die RX 6900 XT etwa 15 Prozent mehr leistet.

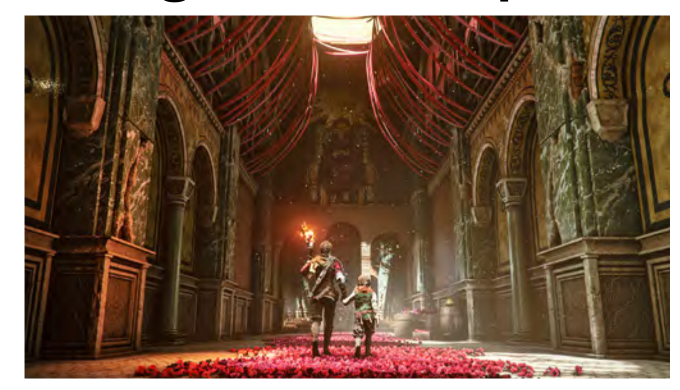
Wichtiger Hinweis zum neuen Sockel AM5

Die vier neuen Zen 4-CPUs für den Sockel AM5 sind für sich gesehen preislich ordentlich bis sehr gut. Allerdings kosten die günstigsten Mainboards, Stand 05. Oktober, mindestens 320 Euro. Ein AM5-Setting wird somit in den meisten Fällen zu teuer – lediglich für unseren High-End-PC kann ein Ryzen 7000 eine Alternative sein. Die noch kommenden, günstigeren B650-Mainboards könnten die Situation aber verbessern.

Im nächsten Heft*

❑ Test

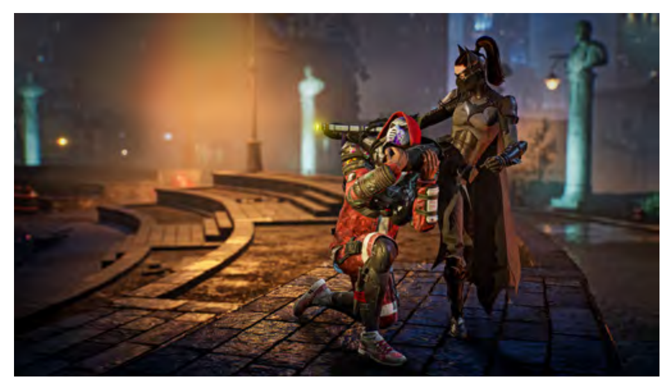
A Plague Tale: **Requiem**



Mitte Oktober erscheint der zweite Teil der düsteren Mär – Zeit genug, das Stealth-Abenteuer ausgiebig unter die Lupe zu nehmen.

❑ Test

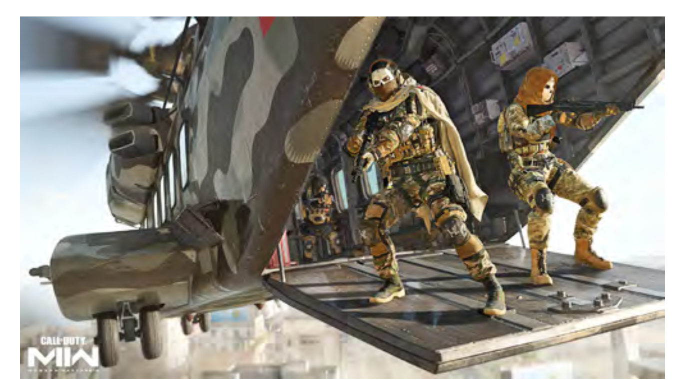
Gotham **Knights**



Auch unser diesmonatiges Cover-Thema steht bereits vor der Tür, im Test überprüfen wir, ob der positive Ersteindruck von Dauer ist.

❑ Test

CoD: **Modern Warfare 2**

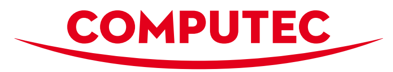


Die Fortsetzung der Remake-Reihe (langsam wird es kompliziert) erscheint Ende Oktober – wir machen den Praxistest im nächsten Heft.

PC Games 12/22 erscheint am 16. November!

Vorab-Infos ab 12. November auf www.pcgames.de!

*Alle Angaben ohne Gewähr



marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director (V.i.S.d.P.) Lukas Schmid, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktionsleitung Print/CvD (V.i.S.d.P PC Games Print) Sascha Lohmüller
Redaktionsleitung Online Katharina Pache
Projektmanager Redaktion Viktor Eippert
Redaktion Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, David Martin, Maci Naeem Cheema, Felix Schütz, Stefan Wilhelm
Videoredaktion Dominik Pache (Ltg.), David Benke, Carlo Siebenhüner
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Nicolai Brülke, Fritz Büttner, Lukas Egner, Harald Fränkel, Herbert Funes, Nadine Herzog, Benedikt Plass-Fleßenkämper
Layout Alexandra Böhm (Ltg.), Judith von Biedenfeld, Matthias Schöffel, Jan Weingarten, Sandra Wendorf
Titelgestaltung Judith von Biedenfeld © Warner Bros. Games / Disney Interactive
Bildnachweis 123RF.com

Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
DVD Thomas Dziewiszek

www.pcgames.de
Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol, Viktor Eippert (Projektmanager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Strzelczyk, Christian Zamora
Webdesign Daniel Popa, Herbert Haida

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Thomas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)
Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de
Anzeigendisposition Franziska Behme, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 35 vom 01.01.2022.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 82,- EUR, PC Games Magazin 61,- EUR
Österreich: PC Games Extended 90,- EUR, PC Games Magazin 69,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 97,- EUR, PC Games Magazin 76,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: EDS Zrínyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn

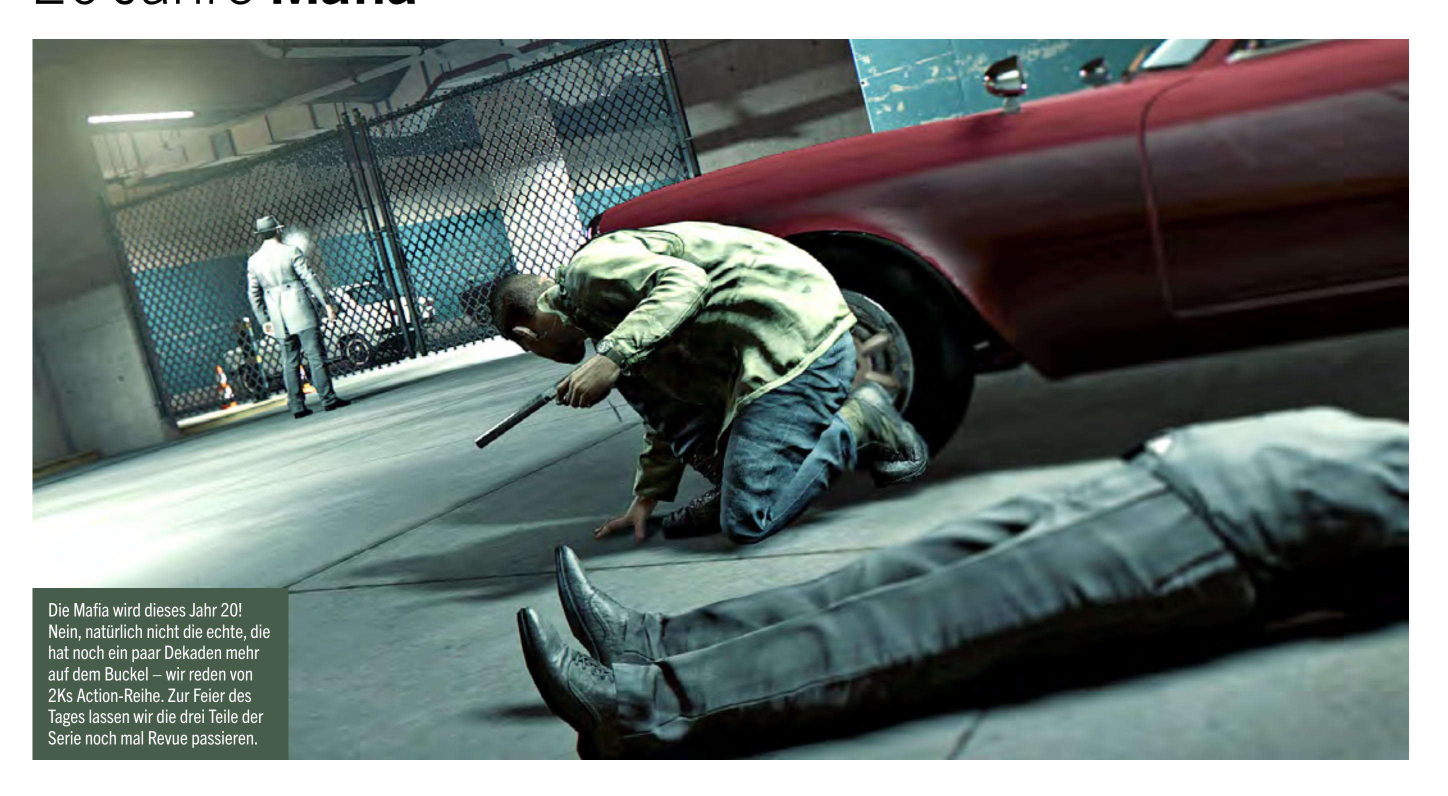


Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

REPORT Seite 100

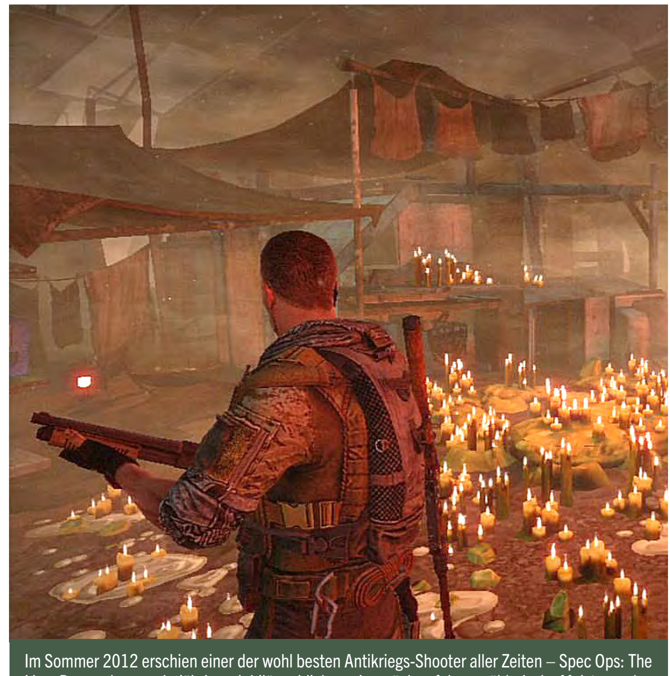
20 Jahre **Mafia**



Die Mafia wird dieses Jahr 20! Nein, natürlich nicht die echte, die hat noch ein paar Dekaden mehr auf dem Buckel – wir reden von 2Ks Action-Reihe. Zur Feier des Tages lassen wir die drei Teile der Serie noch mal Revue passieren.

REPORT Seite 106

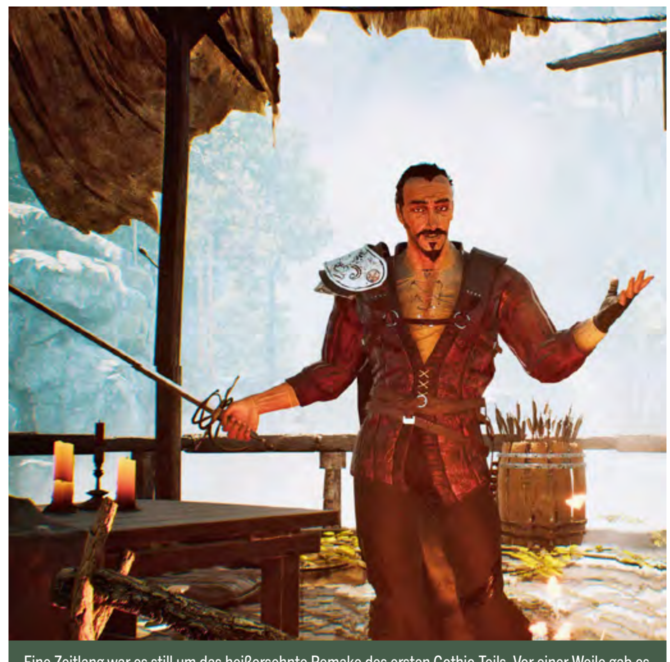
10 Jahre **Spec Ops: The Line**



Im Sommer 2012 erschien einer der wohl besten Antikriegs-Shooter aller Zeiten – Spec Ops: The Line. Passend zum zehnjährigen Jubiläum blicken wir zurück auf das erzählerische Meisterwerk aus dem Hause Yager Development.

KOLUMNE Seite 112

Das Remake von **Gothic**



Eine Zeitlang war es still um das heißersehnte Remake des ersten Gothic-Teils. Vor einer Weile gab es jedoch ein neues Lebenszeichen in Form eines Trailers. Unser Videoredakteur Carlo ist der Meinung, dass die Neuauflage sich nun auf einem guten Weg befindet – warum, lest ihr in seiner Kolumne!



20 Jahre Mafia: Das machte die Gangster-Serie so anders als GTA!

Eine Spieleserie, die man nicht ablehnen kann: Die Mafia-Reihe war als „Der Pate zum Mitspielen“ konzipiert und als „GTA-Killer“ hochgelobt. Wieso die Ganoven-Dramen aber auf eine mehr als raue Geschichte zurückblicken, erfahrt ihr in unserem Report.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Gangster-Spiele erfreuen sich konstanter Beliebtheit: Egal, ob Platzhirsch Grand Theft Auto 5, Saints Row, die japanische Yakuza-Serie oder die Wirtschaftssimulation Cartel Tycoon – das Spiel mit dem organisierten Verbrechen findet in vielen Genres Erwähnung und übt auf Spieler eine besondere Faszination aus.

Im Jahr 2002 erschien einer der prägendsten Vertreter dieser Gattung: Mafia. Durch seine filmische Inszenierung, die spannende Geschichte und die gelungene Spielbarkeit sicherte es sich eine Nische neben Grand Theft Auto.

Aber wie erarbeitete sich die Mafia-Reihe überhaupt diesen guten Ruf? Und ist er gerechtfertigt oder nur wohlige Nostalgie? In unserem Rückblick liefern wir euch Einblicke in die spannende Entstehungsgeschichte der Mafia-Serie.

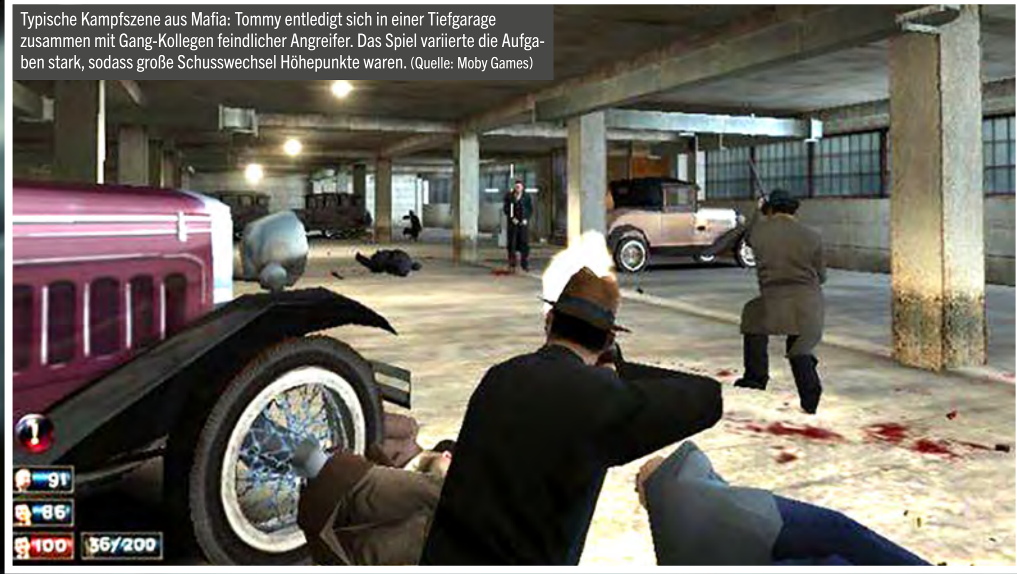
Codename Gangster

Wie so viele erfolgreiche und prägende Spieleserien begann auch die Geschichte von Mafia mit der Gründung eines neuen Studios: Petr Vochozka und Jan Kudera brachten 1997 Illusion Softworks im tschechischen Brno als Nachfolgeunternehmen für den Videospiel-Publisher Vochozka Trading an den Start. In den ersten Jahren backte das Unternehmen kleinere Brötchen mit Titeln wie Lurid Land oder Léto s Oskarem. Einen ersten internationalen Erfolg feierte man 1999 mit dem Taktik-Shooter Hidden & Dangerous. Der Erfolg des Militärspiels gab der noch jungen Firma Sicherheit, sodass man parallel an neuen Marken arbeiten konnte. Ende 1998 startete man daher mit der Konzeptphase für das ambitionierteste Projekt bislang: den ersten Teil der Mafia-Reihe. Roman Hladik, der die Mafia-Serie seit ihren Anfängen als Entwickler





Über Umwege findet Taxifahrer Tommy Angelo seinen Weg in die Mafia – und macht sich nicht nur Freunde dabei. Der Don zumindest ist aber zufrieden. (Quelle: Moby Games)



Typische Kampfszene aus Mafia: Tommy entledigt sich in einer Tiefgarage zusammen mit Gang-Kollegen feindlicher Angreifer. Das Spiel variierte die Aufgaben stark, sodass große Schusswechsel Höhepunkte waren. (Quelle: Moby Games)

und Artist betreute, erinnert sich im Gespräch mit dem offiziellen PlayStation-Blog (https://blog.playstation.com/2017/08/29/my-life-in-the-mafia-games-looking-back-on-the-series-15-year-history/) an die bescheidenen Anfänge: „Zu Beginn waren wir nur zu fünft – Entwickler-Teams waren damals nicht viel größer. Wir arbeiteten zunächst an einem Fantasy-Rollenspiel. Aber nach einer Messe entschieden wir uns, die Richtung zu wechseln. Wir steckten also unsere Köpfe zusammen. Wir dachten darüber nach, welche Spiele wir selbst mögen und wie man die verschiedenen Elemente miteinander verbinden könnte. Wenn wir ehrlich zu uns sind, haben wir damals das Spiel entwickelt, das wir selbst gerne spielen wollten."



Die Rennsequenzen aus Mafia waren in der Originalversion beliebt, aufgrund ihres hohen Schwierigkeitsgrads aber berüchtigt. In späteren Neuauflagen wurden sie merklich entschärft. (Quelle: Moby Games)

Als Inspiration dienten klassische Gangster-Filme. Ziel war es, deren Atmosphäre in ein Spiel zu bannen. „Wenn ich mich nicht irre, war zunächst ein Polizist die Hauptperson im Spiel. Doch als Daniel Vávra das Schreiben des Skripts übernahm, änderte sich das komplett. Wir waren alle dafür. Es gab kein Zurück mehr. Wir hatten einen Plan", erklärte Hladik im Interview. Passend zum Schauplatz trug das Spiel in dieser frühen Entwicklungsphase auch noch den Codenamen „Gangster".

Ganz anders als GTA!

Wenn man heutzutage an Ganoven-Games denkt, kommt einem natürlich sofort Grand Theft Auto in den Kopf. Auch wenn Mafia gerne als „GTA-Killer" hingestellt wird, so war das nie die Inspiration oder gar der Anspruch hinter der Entstehung der Serie. Vielmehr ging es darum, die Essenz von Filmen wie Goodfellas oder Der Pate spielbar zu machen. Autor Daniel Vávra bezog anlässlich den zehnjährigen Serienjubiläums im Jahr 2012 zu diesem Punkt Stellung (https://www.ibtimes.co.uk/mafia-director-daniel-vavra-gta-grand-theft-409859): „Ich kenne GTA: Ich habe es vor dem Erscheinen gespielt. Aber die einzigen Gemeinsamkeiten der beiden Spiele sind die Open World und die thematisierte Kriminalität. Alles andere ist anders. GTA entwickelte sich von einem tollen und lustigen 2D-Spiel weiter, behielt aber seinen übertriebenen Arcade-Ansatz. Ich wollte dagegen ein ernstes Spiel, das eine Geschichte für Erwachsene erzählt."

Die Story drehte sich schließlich um den Taxifahrer Tommy Angelo, der in die Welt des organisierten Verbrechens hineingezogen wird, sich das Vertrauen der Salieri-Familie erarbeitet und dort in der Hierarchie immer weiter aufsteigt. Der Plot erstreckt sich dabei über mehr als zehn Jahre, und dank der eingestreuten Zeitsprünge sind die Entscheidungen, die Spieler treffen und erleben, auch klar ersichtlich. Tommy verändert sich, und mit ihm auch die offene Spielwelt von Lost Heaven.

Im Verlauf der Entwicklung machte aber auch das Spiel einen großen Wandel durch: Ursprünglich war Mafia als an ein das Action-Rennspiel Driver (1999) angelehntes Ganoven-Spiel mit starkem Multiplayer-Einschlag konzipiert. Tommy als Taxifahrer wäre in seiner Rolle prädestiniert für ein solches Projekt gewesen. Dummerweise war die verwendete Engine aus Hidden & Dangerous dafür ungeeignet. Illusion Softworks stieg auf die hauseigene Weiterentwicklung LS3D um und passte das Spiel entsprechend an: Der Mehrspielermodus landete im Papierkorb, die Fahrsequenzen rückten stärker in den Hintergrund.

„Ich versuchte, Action, Drama und Humor wie im echten Leben zu vermischen. Es war riskant: Das Spiel war sehr anders als das, was auf dem Markt war und viele Leute hatten Angst, dass es nicht funktionieren würde", so Vávra im Interview. Die Entwickler inszenierten daher nicht nur Schießereien und Verfolgungsjagden aus der Third-Person-Perspektive. Die Missionen waren gespickt mit alltäglichen Kleinigkeiten, ruhigen Momenten samt erzählerischer Elemente und auch moralischen Zwickmühlen. Im Gegensatz zu dem 2001 erschienenen Grand Theft Auto 3 war es weitaus linearer und die Szenerie Lost Heaven diente eher als stimmungsvolle Kulisse, anstatt eine Open-World-Spielwiese zu sein. „Niemand von uns realisierte, was für eine Herausforderung es werden würde. Die Entwicklung für das erste



Die Spielwelt von Lost Heaven gestaltet sich weitläufig und abwechslungsreich. Abseits der Innenstadt finden wir auch Vororte und ländliche Regionen. (Quelle: Moby Games)

Der erste Mafia-Teil ist in den 1930er-Jahren angesiedelt und trägt dem Szenario mit der Levelarchitektur, den Vehikeln, der Kleidung und natürlich auch den Waffen Rechnung. (Quelle: Moby Games)

Spiel dauerte beinahe fünf Jahre. Während dieser Zeit wuchs das Team auf beinahe 40 Menschen an. Wir waren so dicht dran am Spiel, dass wir nicht wussten, was uns erwarten würde. Wir hofften natürlich, dass die Leute Mafia mögen würden. Aber die schlussendlichen Reaktionen der Spieler und Kritiker, die den Titel liebten, waren es wert. Es war ein Spiel mit einer starken Geschichte und einer filmischen Atmosphäre. Das war für 2002 etwas Besonderes", führte Roman Hladik schließlich aus. Das Gangster-Abenteuer startete in den USA auf dem sechsten Platz in den Verkaufscharts. In Deutschland landete es sogar an der Spitze. 2008 kündigte Take-Two an, dass Mafia bis zu diesem Zeitpunkt zwei Millionen Mal verkauft wurde. Kein schlechtes Ergebnis für ein bis dato unbekanntes Studio aus Tschechien!

Mafia 2 wurde von Grund auf als Multiplattform-Spiel entwickelt. 2K Czech passte daher vor allem die Kontrollen im Kampf stärker an die Bedürfnisse von Gamepad-Nutzern an. (Quelle: Moby Games)

Mafia 2 und seine Probleme

Mit dem Erfolg von Mafia stiegen die Anforderungen, aber auch die Ansprüche an Illusion Softworks. Natürlich sollte es nicht bei der zunächst veröffentlichten PC-Version bleiben. Nach dem Release beschloss man die Portierung des Actionspiels für PlayStation 2 und Xbox, an deren Entwicklung Illusion Softworks allerdings nicht beteiligt war. Das Ergebnis enttäuschte im Vergleich zur PC-Version jedoch, weil sowohl Technik als auch Gameplay und Steuerung nicht auf Top-Niveau waren.

Für Mafia 2 stand das Kernteam allerdings vor einer großen Herausforderung. Als die Entwicklungsarbeiten 2003 mit dem Schreiben des Skripts begannen, war das Spiel noch für PlayStation 2 und Xbox geplant. Doch schon während der Konzeptphase wurde klar, dass diese Plattformen im Verlauf der Entwicklung abgelöst werden sollten. Schließlich standen Xbox 360 (Release: 2005) und PlayStation 3 (Release: 2006) vor der Tür. Daraus ergab sich ein immenses Technikproblem: Die zuvor verwendete LS3D-Engine war nicht ohne Weiteres für Konsolen geeignet. Da Mafia 2 für PC, PS3 und Xbox 360 erscheinen sollte, benötigte es daher eine alternative Grafiktechnologie. Der erste Versuch einer lizenzierten, noch im Beta-Stadium befindlichen Engine scheiterte, denn der ursprüngliche Entwickler stellte die Arbeiten daran ein. Illusion Softworks musste sich also doppelt neu aufstellen: einmal wegen des Plattformwechsels und dann wegen der Technik. Also machten die Tschechen aus der Not eine Tugend – und entwickelten mit der Illusion-Engine eine eigene Grafiktechnologie.



Die Zwischensequenzen von Mafia 2 liefen in Ingame-Grafik ab. Wie schon im Vorgänger stand auch die hier die Geschichte stärker im Fokus als das Open-World-Gameplay. (Quelle: Moby Games)

Doch das führte zu massiven Problemen und Verzögerungen bei der Fertigstellung von Mafia 2. Erst später erklärte Designer Jarek Kolar auf der Game Developers Conference 2012 (https://kotaku.com/the-troubled-story-behind-mafia-ii-1447716549) diese Schwierigkeiten. Kolar stellt dabei heraus, dass es bis 2007/2008 dauerte, ehe es etwas Spielbares zu Mafia 2 gab. Das Team legte einen starken Fokus auf die Darstellung der offenen Spielwelt, auf das Verhalten der Zivilisten und auch auf die Fahrphysik. Das Skript wurde wiederum „in Isolation" – also ohne Wissen über das Gameplay und die Funktionen des Spiels – geschrieben. Kolar gibt sogar zu, dass man die Entwicklung zu Beginn falsch eingeschätzt und auf die leichte Schulter genommen habe. Das sollte sich später rächen.

Guter, aber nicht herausragender Nachfolger

Einher mit dieser holprigen Entwicklung gingen interne Umstrukturierungen: Take-Two übernahm



Manchmal weht eben doch ein Hauch von Grand Theft Auto durch Mafia – etwa, wenn ihr kurzerhand einen Wagen klaut und dazu einen Zivilisten aus seinem Auto zerrt. (Quelle: Moby Games)

Die Spielwelt von Empire Bay in Mafia 2 ist herrlich abwechslungsreich und lebendig. Der vielfältige Soundtrack unterstreicht das Szenario und dessen Atmosphäre. (Quelle: Moby Games)

Anfang 2008 Illusion Softworks und gliederte das Unternehmen in seinen Studio-Verbund ein. Aus Illusion Softworks wurde 2K Czech. Der Vorteil: Dank des Mutterunternehmens war die kostspielige Entwicklung von Mafia 2 finanziell abgesichert und die Macher profitierten zudem von der Unterstützung der übrigen Studios. „Mit einer neuen (Hardware-)Technologie wachsen natürlich auch die Qualitätsansprüche. Zu Spitzenzeiten der Entwicklung arbeiteten in den Studios in Prag und Brno beinahe 200 Menschen an Mafia 2“, präzisierte Roman Hladik das Wachstum des Unternehmens. „Die Arbeiten waren intensiver für mich. Beim ersten Mafia war ich noch verantwortlich für die Charaktere, im zweiten Teil kümmerte ich mich komplett um die künstlerische Ausrichtung des Spiels. Das Ziel des Teams lautete: Gib den Spielern eine möglichst intensive und authentische Erfahrung und ich denke, das ist uns gelungen. Erneut schufen wir eine Geschichte und ein Spiel, auf die wir stolz sein konnten.“

Die Kampagne von Mafia 2 schloss nicht an den Vorgänger an, sondern entführte euch nach Empire Bay zu Zeiten des Zweiten Weltkriegs. Ihr übernehmt den jungen Vito, der nach seinem abgeleisteten Kriegsdienst in den Konflikt der Vinci und der Falcones hineingezogen wird. Das Actionspiel entpuppte sich als Nachfolger, der Fans und Kritiker zum Release spaltete. Viele lobten die Atmosphäre und die Bildgewalt des Spiels, andere wiederum kritisierten das Open-World-Design und die vielen kleinen und größeren Programmfehler. Mafia 2 startete im August 2010 zwar solide, wurde aber kein gewaltiger Verkaufserfolg. Eine Mitschuld trug hier sicherlich auch das nahezu zeitgleiche Erscheinen von Rockstars fantastischem Western-Epos Red Dead Redemption.

Der enttäuschende dritte Teil

Im Anschluss an den Start von Mafia 2 begannen direkt die Arbeiten an Mafia 3. Das Spiel befand sich für rund drei Jahre in Entwicklung, bis 2K Games den Stecker zog. Man entzog 2K Czech somit das Projekt und beauftragte das 2014 gegründete Studio Hangar 13 damit. Ziel war es, der Marke Mafia eine neue Ausrichtung zu geben.

Das gelang thematisch und spielerisch sicherlich auch, jedoch zu einem hohen Preis. Denn auch die Entwicklung von Mafia 3 verlief alles andere als reibungslos. Konflikte zwischen 2K Czech und Hangar 13 keimten auf: Viele Entscheidungen wurden sehr spät im Verlauf der Arbeiten getroffen, und auch technisch haperte es an allen Ecken und Enden. Gerade das Open-World-Gameplay in der neuen, an die Stadt New Orleans angelehnte Metropole New Bordeaux litt darunter. Ein Problem war unter anderem die Tatsache, dass Teile der Code-Erklärungen der ursprünglichen Teile in Tschechisch gehalten waren, die Mitarbeiter von Hangar 13 aber – wenig verwunderlich – diese Sprache nicht verstanden. Es war also entsprechend schwer, diese Dokumente als gemeinsame Basis zu nutzen.

Dazu lieferte das im Jahr 1968 angesiedelte Setting nicht das, was sich Mafia-Fans erwarteten. Auch wenn der Rachefeldzug von Lincoln Clay mit Motiven wie Rassismus zeitgemäß war, so traf das Spiel bei Kritikern und Fans auf wenig Gegenliebe. Vor allem die technische Umsetzung gab viel Anlass zur Kritik. 2K kündigte bereits wenige Tage nach dem Release am 07. Oktober 2016 Patches zur Behebung etwaiger Probleme an.

So unterdurchschnittlich die Kritiken auch waren, so ordentlich liefen dafür die Verkäufe. Bis 2020 hat sich Mafia 3 weltweit immer-

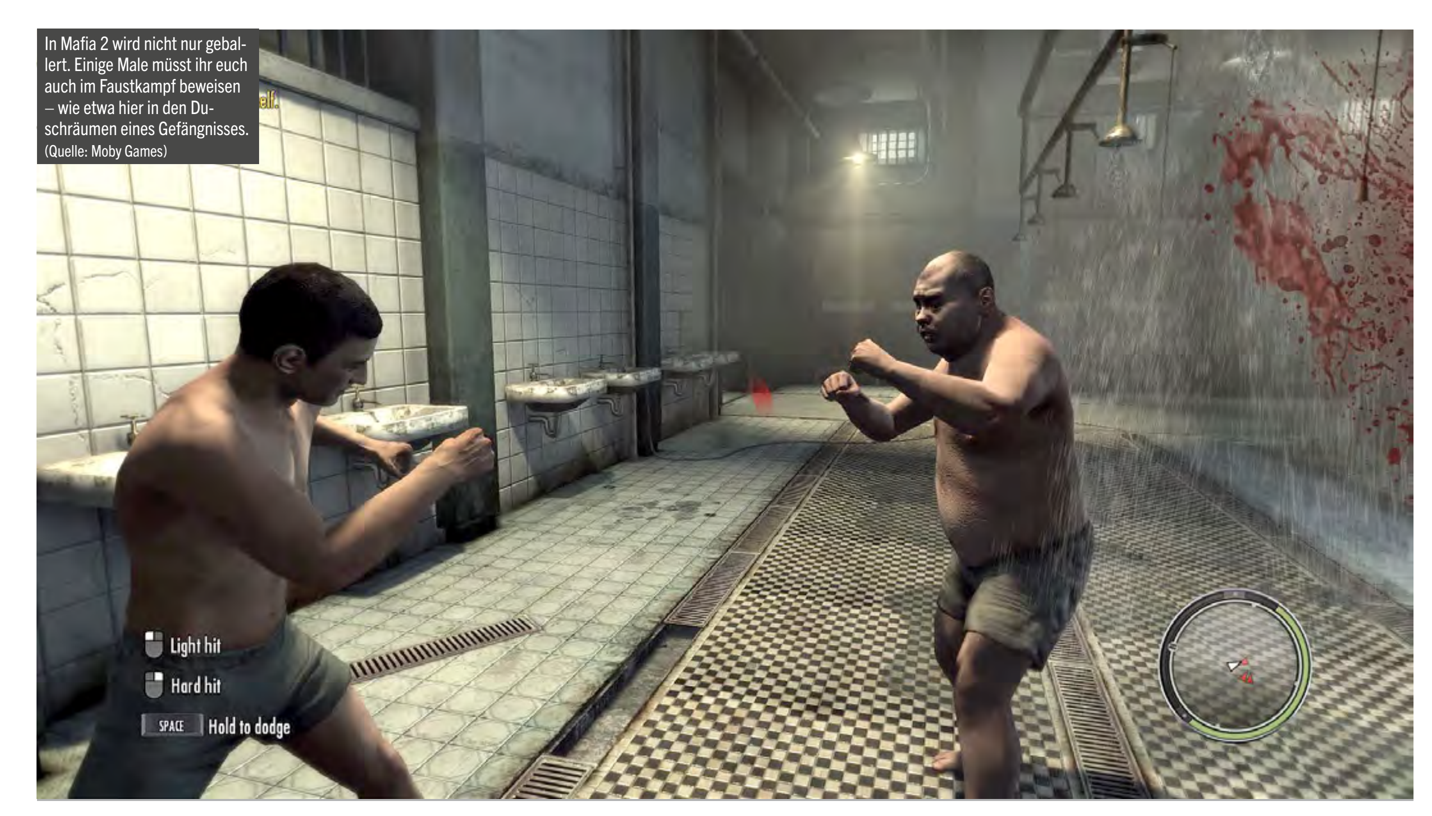

Lincoln Clay sieht sich nach seiner Rückkehr aus dem Vietnamkrieg in New Bordeaux mit einer Reihe von Problemen konfrontiert. Mafia 3 thematisiert dabei lautstark das Motiv des Rassismus. (Quelle: Moby Games)

hin sieben Millionen Mal verkauft. Die drei veröffentlichten DLC-Episoden wiederum ergänzten das Gameplay und lagen qualitativ teils sogar über dem Niveau des Hauptprogramms. Mit Mafia 3 endete aber vorerst die Geschichte des Gangster-Abenteuers. Seit dessen Release warten viele Fans geduldig auf einen Nachfolger.

Die Zukunft von Mafia

Habt ihr jetzt Lust auf eine Runde Mafia bekommen? Kein Problem, denn 2020 legte Hangar 13 die ersten beiden Teile noch einmal in Form von Definitive Editions im grafisch und spielerisch überarbeiteten Gewand neu auf. Im Test erwiesen sich beide Titel als gelungene Neuauflagen, auch wenn der erste Teil die Nase noch leicht gegenüber dem Nachfolger vorn hatte. Wer die Actionspiele bislang verpasst hat, für den sind die Neuauflagen in jedem Fall mehr als empfehlenswert! Und wie sieht es mit einem neuen Serienableger aus? Bislang wurde Mafia 4 noch nicht offiziell angekündigt. Allerdings mehren sich seit Frühling 2022 die Meldungen und Leaks über einen möglichen Nachfolger. Als Schauplatz könnte Insidern zufolge Italien infrage kommen und als Spielfigur könnte niemand Geringeres als der Don persönlich dienen. Das Spiel soll als Prequel fungieren und würde somit vor den 1930ern stattfinden. Die Macher würden sich somit also von dem moderneren (und ungeliebten) Setting des dritten Teils verabschieden. Als technische Basis soll die Unreal Engine 5 dienen.

Laut besagter Quellen befindet sich das Spiel bei Hangar 13 allerdings in einer noch sehr frühen Entwicklungsphase. Die Mafia-Franchise dürfte weitergehen, wir werden aber wohl noch das eine oder andere Jahr auf Mafia 4 warten müssen. Eine Veröffentlichung im 2023 scheint möglich, 2024 oder später dürfte allerdings wahrscheinlicher sein. ❑



In Mafia 2 wird nicht nur geballert. Einige Male müsst ihr euch auch im Faustkampf beweisen – wie etwa hier in den Duschräumen eines Gefängnisses. (Quelle: Moby Games)

Spoiler-Warnung: Dieser Artikel thematisiert wichtige Story-Details von Spec-Ops: The Line!

10 Jahre Spec-Ops

The Line: Wie der Militär-Shooter wichtige Grenzen überschritt

Ein Spiel, das zum Nachdenken anregt und Emotionen erzeugt: Yagers Militär-Shooter Spec Ops: The Line war ein finanzieller Flop, doch aufgrund seines ungewöhnlichen Narrativs hallt der Ruf des Antikriegsspiel auch zehn Jahre später noch nach.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Ein Videospiel soll unterhalten und vielleicht auch die Flucht vor der Realität ermöglichen. Aber in jedem Fall muss es die Spieler mit einem guten Gefühl nach Hause schicken. Das war lange Zeit die Regel im Gaming-Mainstream. Kein Wunder, dass wir es Jahrzehnte lang gewohnt waren, den Helden zu spielen. Wir retteten die Welt, rächten uns für Missetaten der Bösewichte und kämpften heroisch für das Gute. Speziell im Action- und Shooter-Genre schlich sich eine Glorifizierung des Kampfes und des Soldatentums ein – als Befreier, Retter, Held.

Das vom deutschen Studio Yager entwickelte Spec Ops: The Line ging einen anderen Weg. Denn anstatt eine Heldengeschichte zu erzählen, konfrontierte es Spieler mit den Schrecken des Krieges und mit



Captain Martin Walker ist in den ersten Missionen noch das Abziehbild eines idealistischen Soldaten. Das soll sich jedoch mit jeder weiteren Mission ändern. (Quelle: Moby Games)


Immer wieder gibt es auch ruhige Momente, die die Atmosphäre einfangen. Für wen stehen hier all diese Kerzen? Für die Opfer des Sturms oder doch die der Kämpfe? (Quelle: Moby Games)

den Grausamkeiten des eigenen Tuns. Spec Ops: The Line erschien im Juni 2012, verkaufte sich „unter den Erwartungen“ – und ist dennoch eines der wichtigsten Spiele des vergangenen Jahrzehnts.

Yager und Publisher 2K Games wagten es damals, von der Norm abzuweichen. Das Ergebnis wurde zwar nicht mit finanziellem Erfolg belohnt, ist aber ein Action-Erlebnis, an das man sich bis heute aufgrund seines starken Narrativs erinnert.



Spec Ops: The Line arbeitet mit drastischen Bildern und viel Blut. Je weiter ihr vordringt, desto mehr setzt das Spiel den Fokus auf die Darstellung der Gräueltaten. (Quelle: Moby Games)

Sandsturm über Dubai

Spec Ops: The Line fungierte damals als Reboot der über die Jahre stark in die Kritik geratene Taktik-Shooter-Reihe Spec Ops. Nachdem 2K Games mehrfach daran gescheitert war, das Projekt intern umzusetzen, erhielt schließlich das Berliner Entwicklerstudio Yager den Zuschlag. Zu Beginn war das Spiel noch als futuristisch angehauchter Cover-Shooter konzipiert. Das änderte sich jedoch, nachdem klar wurde, dass Yager eigentlich ganz andere Ideen für das neue Spec Ops im Hinterkopf hatte.

Die Entwicklung begann offiziell im Jahr 2007. Director Cory Davis erinnerte sich im Gespräch mit dem britischen Magazin Gaming-Bible (https://www.gamingbible.co.uk/features/spec-ops-the-line-dev-interview-why-it-needs-a-remaster-20220401) an fünf anstrengende, aber auch spannende Jahre: „Ja, das Spiel hat einen speziellen Platz in meinem Herzen. (…) Die Erfahrung war schwierig in mehrerlei Hinsicht. Das Team wuchs von einer Handvoll Leuten bis zum Release zu einer Gruppe aus mehr als 16 Nationen, die diese Reise gemeinsam erlebten und diese Elemente aus Herz der Finsternis erforschten.“ Herz der Finsternis (oder auf Englisch Heart of Darkness) ist eine Novelle von Joseph Conrad aus dem Jahr 1899, an deren Motive sich Spec Ops: The Line stark anlehnt. Die Erzählung thematisiert neben Imperialismus und Rassismus vor allem Moral, Macht und Gewalt in Zeiten der Kolonialisierung des Kongos. Speziell Hauptcharakter und Spielfigur Captain Martin Walker, der das sogenannte Delta-Team auf der Suche nach dem vermissten John Konrad anführt, wurde in seiner moralischen Entwicklung stark durch die Erzählung inspiriert. Auch Francis Ford Coppolas Antikriegsfilm Apocalypse Now (1979) gilt als Vorbild für Spec Ops: The Line.

Die Geschichte des Spiels liest sich zunächst gängig: Das Delta-Team, bestehend aus drei freiwilligen Spezialisten, wird nach Dubai geschickt. Die Wüstenmetropole wurde durch fortwährende Sandstürme zerstört und ist von der Außenwelt abgeschnitten. Der Delta-Trupp soll besagten Joseph Konrad, Befehlshaber des

Spec Ops: The Line war ein solider, aber nicht herausragender Shooter. Auf Tastendruck konntet ihr Befehle an eure Team-Kameraden geben und diese etwa zum Angriff ermutigen. (Quelle: Moby Games)

Wen sollen wir retten und wer stirbt einen qualvollen Hungernot? Spec Ops: The Line wartet mit teils offensichtlichen, teils aber auch versteckten Entscheidungsmöglichkeiten auf. (Quelle: Moby Games)

33. Bataillons, finden und retten. Die Mission wird jedoch von einem Routine-Einsatz zu einem Himmelfahrtskommando, bei dem Walker und seine Kameraden zwischen die Fronten geraten. Ihre Taten bringen maßgeblich die eigene Moral ins Wanken und lassen das „Gut gegen Böse“-Kartenhaus schneller einstürzen als der nächste Sandsturm über Dubai hereinbricht.

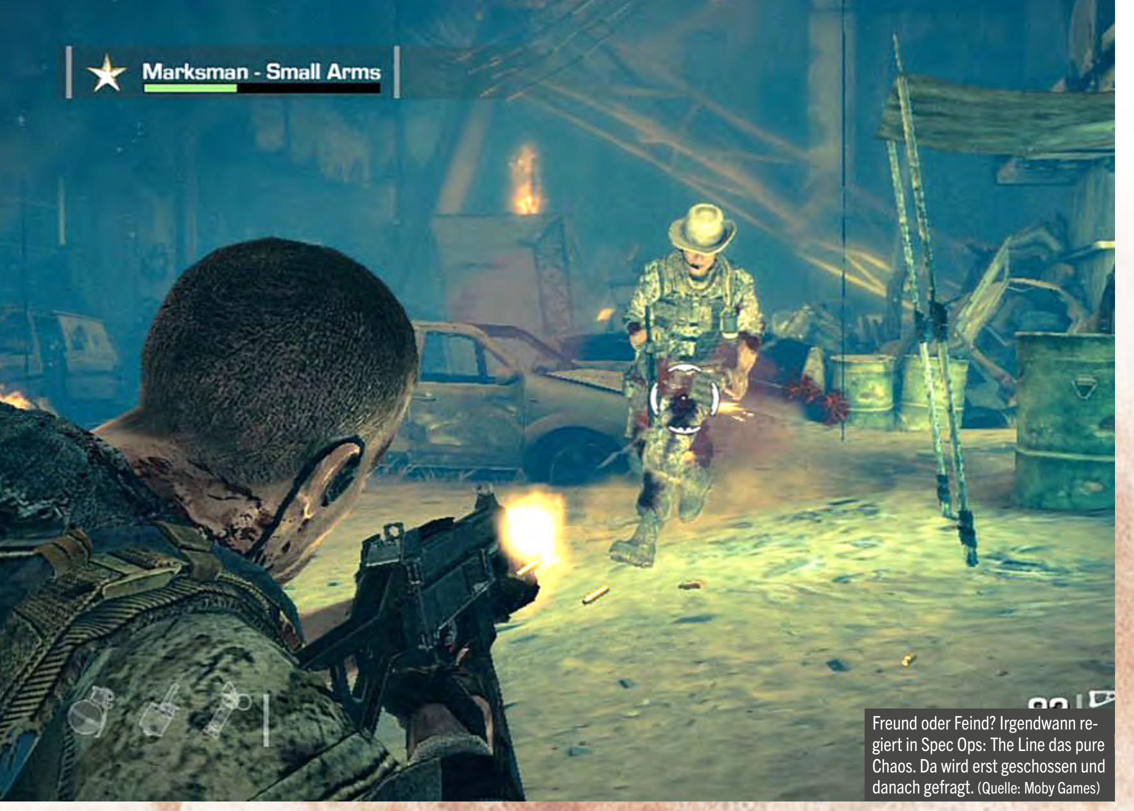
Spec Ops: The Line war spielerisch nicht überragend, doch die Geschichte und ihre gnadenlose Darstellung des Kriegsschauplatzes machten es unbequem. Und genau dadurch fiel es auf.

Ganz anders!

Das Entwicklerteam spielte dabei bewusst mit den Erwartungen und Erfahrungen der Spieler. Bei den ersten Story-Planungen sah der Plot noch ganz anders aus, erklärte Autor Richard Pearsey gegenüber The Escapist (https://www.escapistmagazine.com/spec-ops-the-line-this-changes-everything/). Ursprünglich war Spec Ops: The Line sehr geradlinig. Besonders Konrad nahm als klarer Aggressor eine andere Position ein. Er führte sein Bataillon illegal aus dem Iran und plünderte stattdessen das zerstörte Dubai. „Diese Vorgabe ließ all unseren Figuren wenig Spielraum zum Wachsen oder auch um unsere Erwartungen an sie zu verändern. Dabei war es genau das, was wir wollten. Konrad war der Böse: Wir wussten es. Die Deltas wussten es. Und es war unsere Aufgabe, Konrad zu eliminieren.“

Mit dieser Ausrichtung wäre Spec Ops: The Line ein klassisches Actionspiel geworden, über das wir heute wahrscheinlich nicht mehr sprechen oder schreiben würden. Doch das Autorenteam passte das Spiel an. „In der finalen Version war die Geschichte ein Geheimnis: Was geschah mit John Konrad? Das Szenario steht im Zentrum des Plots und der Charakterentwicklung. Die Einheit soll niemanden töten. Sie haben sich für eine Rettungsmission freiwillig gemeldet. Konrad und seine Leute sind positiv behaftet – genauso wie das Delta-Squad“, führte Pearsey weiter aus.

Durch diesen Twist veränderten die Macher die Wahrnehmungen und die Erwartungen der Spieler. Schließlich kämpfte man als Soldat Walker für das Gute in einer



Freund oder Feind? Irgendwann regiert in Spec Ops: The Line das pure Chaos. Da wird erst geschossen und danach gefragt. (Quelle: Moby Games)

Die Rettungsmission wird sehr schnell zum Kampfeinsatz. Das Delta-Team findet abgeschlachtete US-Soldaten und geht der Spur nach. (links) (Quelle: Moby Games)

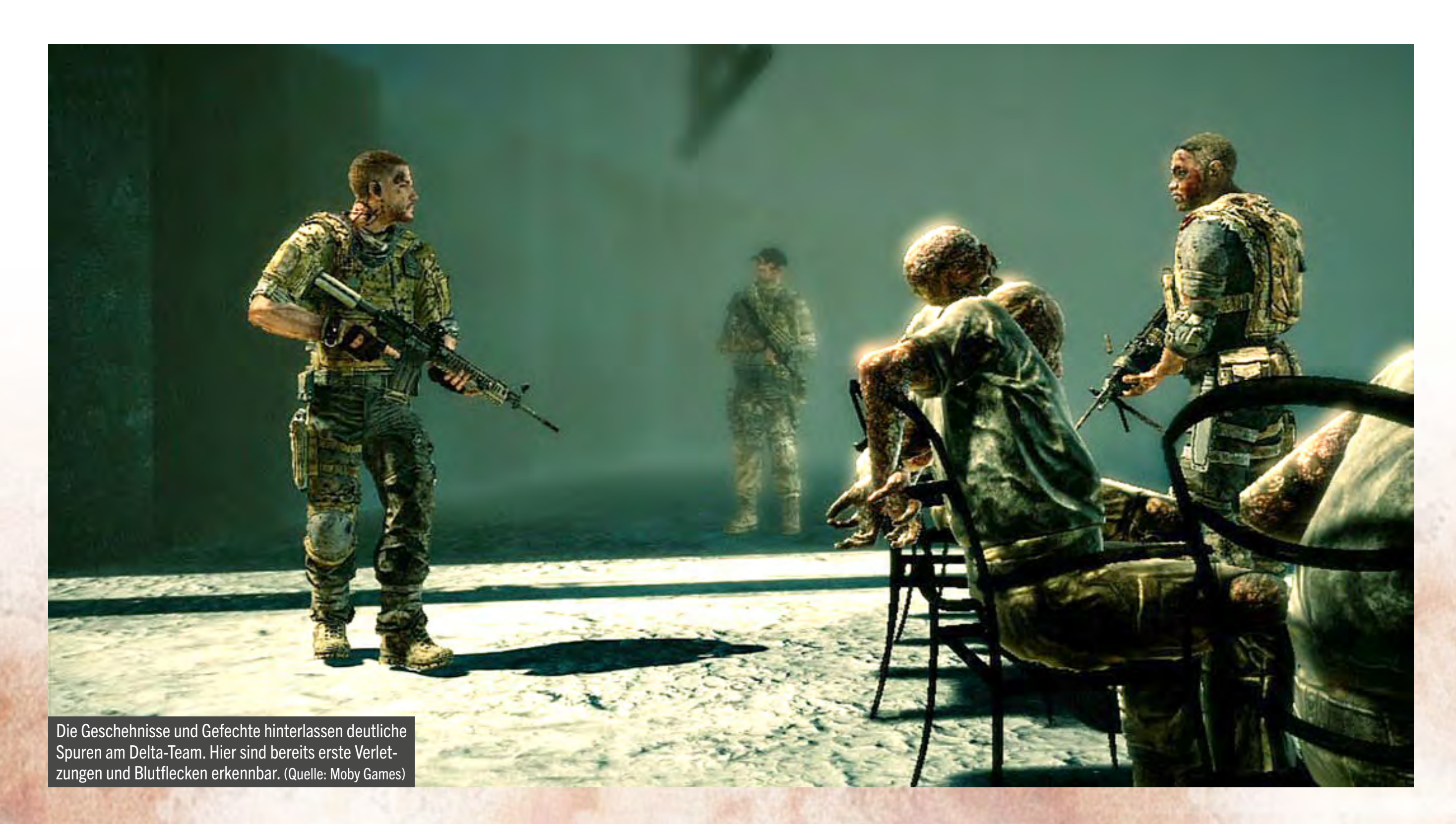
Wem kann man vertrauen? In den Zwischensequenzen beobachtet ihr beispielsweise Folterszenen. Sie schüren die Anspannung und erzeugen zunehmend ein Gefühl der Angst. (unten) (Quelle: Moby Games)

friedlichen Mission. Das legitimiert die Gewalt, die im Rahmen eines derartigen Szenarios zum Einsatz kommt: Man will jemanden retten, der in Gefahr ist. Zugleich entsteht dadurch aber auch eine Fallhöhe. Bis zu welchem Grad ist Gewalt moralisch vertretbar? Wann wird aus dem Retter ein Mörder und welche Entscheidungen machen ihn dazu? All diese Fragen spielen in den Verlauf der Kampagne von Spec Ops: The Line hinein.

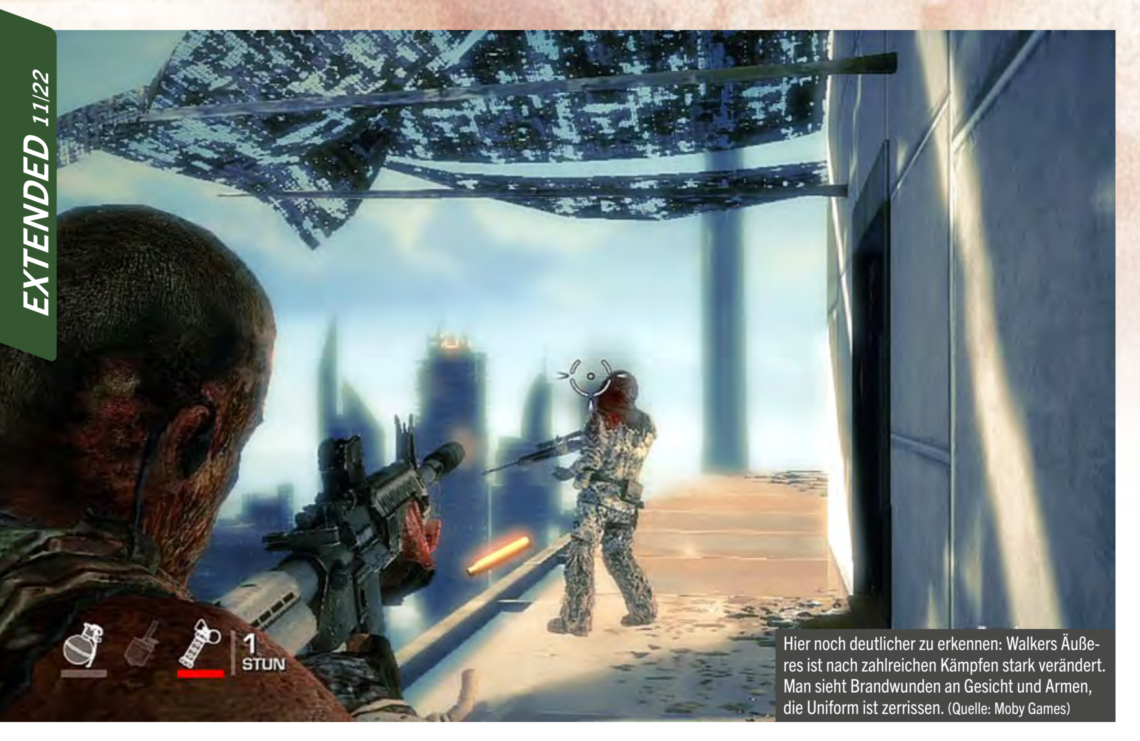
Die Geschehnisse verändern die Figuren

Der Horror der Kämpfe inmitten eines verheerenden Sandsturms hinterließ Spuren an den Charakteren – nicht nur emotional, sondern auch optisch und in ihrem Verhalten. Beides wird im Spiel thematisiert. Walker beispielsweise präsentiert sich zu Beginn als Archetyp eines Soldaten: Patent, mutig, entscheidungsstark. Ein Charakter, wie er auch in Battlefield oder Call of Duty hätte vorkommen können. Doch die Ereignisse und Kämpfe hinterlassen Spuren an ihm. Blut, Brandwunden, Schmutz – sein Gesicht ist gegen Ende des Spiels eine Maske der Gräueltaten, die er begangen hat und der schrecklichen Augenblicke, die er durchleben musste. Er ist kaum noch wiederzuerkennen.

Diese Degeneration vom Soldaten zur Kampfmaschine spiegelt sich auch in den verwendeten Dialogen und den Kampfsequenzen wider. Die Szenen werden immer brutaler, und auch die Kommandos zwischen den Spezialisten fallen immer blutrünstiger aus. Wo vorher noch militärisch nüchtern kurze Befehle erteilt wurden, regieren



Die Geschehnisse und Gefechte hinterlassen deutliche Spuren am Delta-Team. Hier sind bereits erste Verletzungen und Blutflecken erkennbar. (Quelle: Moby Games)



Hier noch deutlicher zu erkennen: Walkers Äußeres ist nach zahlreichen Kämpfen stark verändert. Man sieht Brandwunden an Gesicht und Armen, die Uniform ist zerrissen. (Quelle: Moby Games)

später wutentbrannte und verzweifelte Schreie. Das Motiv des Tötens und die Angst, selbst getötet zu werden, spielen eine wichtige Rolle. Spätere Kämpfe wurden folgerichtig umso düsterer und dreckiger.

Entscheidungen und ihre Folgen

Diese Entwicklung unterstrich Yager sogar in den Ladebildschirmen. Zu Beginn fand man hier noch typische Gameplay- und Story-Hinweise, etwa zu bestimmten Charakteren oder der Spielmechanik. Doch im Verlauf des Spiels ändert sich der Ton. Spec Ops: The Line durchbricht sogar die „vierte Wand", indem es das Wort direkt an den Spieler richtet: „Fühlst du dich nun wie ein Held?" Diese direkte Ansprache ist gewollt, schließlich schenkte euch das Spiel immer wieder Entscheidungsfreiheiten. Im Gegensatz allerdings zu etwa einem Mass Effect gibt es hier keine Farbe für richtig oder falsch oder sonstige Hinweise. Stattdessen überließ man Spieler unauffällig die Gewalt und gab ihnen so die Chance, zu reagieren. „Früh im Spiel habe ich noch nicht einmal bemerkt, dass ich manchmal Entscheidungen getroffen habe", bemerkte selbst Director Cory Davis.

Richard Pearsey führte diesen Punkt anhand eines prägenden Abschnitts des Spiels aus. An einer Stelle wird das Delta-Team getrennt. Walker hat in dieser Szene lediglich Funkkontakt mit seinem Kollegen John Lugo, während er sich auf den Weg zu seinem Kameraden macht. Er hört, wie sein Wegbegleiter kämpft und von wütenden Zivilisten attackiert wird. Am Ort des Geschehens angekommen, zeigte sich Spec Ops: The Line von seiner härtesten Seite: Die Zivilisten haben Lugo schwer verletzt und anschließend aufgeknüpft. Mit einer Salve schießt Walker das Seil durch. Während er versucht, seinen Mitstreiter vergeblich wiederzubeleben, hält 1st Lieutenant Alphonso Richard den Mob zurück. Das Spiel inszenierte den Tod von Lugo mit viel Kraft und einem deutlichen Closeup auf dessen zerschundenes, lebloses Gesicht.

Nach dieser Filmsequenz übernahmt ihr Walker. „Du bist umringt von Zivilisten. Sie werfen Steine. Es werden immer mehr und drohen auch dich anzugreifen. Was tust du? Wir sagen es dir nicht. Für mich ist es genau das, was das Spiel auszeichnet. Es setzt dich in intensiven Situationen unter Druck, eine Entscheidung zu treffen, aber es verrät nicht, was die richtige Lösung ist", fasste Pearsey dieses Gameplay-Element zusammen.

Verstörende Momente

Wie nur wenige Spiele führte Spec Ops: The Line Spielern die Konsequenz des eigenen Handelns eindrucksvoll vor Augen. In einer

In dem Third-Person-Shooter dürfen Rail- und Fahrtsequenzen nicht fehlen. Die Action von Spec Ops: The Line wirkt aus heutiger Sicht dezent angestaubt und profan. (Quelle: Moby Games)



Nahkampf-Sequenzen werden im Spielverlauf immer brutaler. In dieser Szene sind die angsterfüllten Augen des Opfers gut zu erkennen. (Quelle: Moby Games)

anderen Szene etwa zur Mitte des Spiels verwenden Walker und sein Team einen Mörser, um damit Feinde auszuschalten. Was wie eine anonyme Drohnen-Sequenz beginnt, endet mit einem Marsch durch das Feld der Zerstörung nach dem Bombardement mit Weißem Phosphor – vorbei an verbrannten Leichen, Verwundeten und Ruinen. Das letzte Bild aus dieser Szene ist besonders eindrücklich: Eine Mutter hält ihr Kind im Arm – beiden ist die Haut weggeschmolzen, nackte Muskelstränge halten das tote Duo aufrecht, die Augen sind weiße Knöpfe.

„Leute haben diesen Abschnitt getestet … und sie haben das Spiel pausiert und den Raum verlassen. Einige haben durchgehalten, weitergespielt und darauf gewartet, dass diese Szene vorbei ist. Sie waren beinahe verärgert über das, was geschehen war“, beschreibt Autor Walt Williams diese Augenblicke gegenüber Polygon (https://www.polygon.com/2012/11/14/3590430/dont-be-a-hero-the-full-story-behind-spec-ops-the-line). Spec Ops: The Line erzeugte mit seinen drastischen Bildern und Momenten starke Emotionen. „Die Produzentin des Spiels wendete sich damals an den Verantwortlichen der Produktentwicklung und sagte: Das ist gute Kunst. Die Frage ist: Willst du ein Spiel haben, welches diese Art von Kunst ist? Diese Frage beantwortete 2K damit, dass sie es verstünden und man weitermachen sollte“, ergänzte Williams. Der an den David-Fincher-Kultfilm Fight Club (1999) erinnernde Twist zum Ende des Spiels passt zu diesem Anspruch: Wie sich später herausstellt, beging Konrad schon vor geraumer Zeit Suizid. Walker findet nämlich dessen Leiche. Der Hauptcharakter hatte sich also die unzähligen Gespräche und Funksprüche nur eingebildet. Das gesamte Himmelsfahrtkommando war also von Beginn an umsonst. „Es gibt nicht viele Spiele, die die Spielerfahrung am Ende derart ändern. Die meisten möchten, dass du als Held oder Haudegen rausgehst. Das machen viele und das ist gut. Es ist eine Art Entertainment. Der andere Ansatz ist ‚Lasst uns einige Dinge in ihrem Kopf verdrehen‘, aber nicht auf die bösartige Art und Weise“, führte Pearsey diese Erzählweise aus. Spec Ops: The Line lässt den Spieler mit vier Enden zurück; in einem davon erschießt sich Walker sogar selbst.

Das Risiko zu scheitern, war bereits während der Entwicklung immer wieder spürbar und greifbar. Auch das Team von Yager war überrascht, wie viele Freiheiten man ihnen ließ und dass der Publisher bereit war, Geld in das Projekt zu investieren. Der Mut in Spec Ops: The Line zu investieren, wurde in diesem Fall jedoch nicht belohnt. Das Antikriegsspiel erschien am 26. Juni 2012 für PC, PlayStation 3 und Xbox 360. Die Fachpresse verteilte ordentliche, aber keine überragenden Wertungen. Denn so beeindruckt viele Medien von dem Narrativ waren, so blieb der Third-Person-Shooter spielerisch hinter den Möglichkeiten zurück und war längst nicht das beste deckungsbasierte Actionspiel auf dem Markt.

Schlecht verkauft und trotzdem wichtig

Spec Ops: The Line war ein finanzieller Fehlschlag – und das ist noch milde ausgedrückt. Gemeinsam mit dem ebenfalls gefloppten Max Payne 3 sorgte es im Jahr 2012 für enttäuschende Zahlen bei Publisher Take-Two. Beide Titel blieben hinter den Erwartungen zurück. Doch während bei Max Payne aufgrund der starken Lizenz noch Hoffnung auf einen weiteren Ableger besteht, dürfte dies bei Spec Ops: The Line nicht der Fall sein. Die unkonventionelle Fortsetzung der Shooter-Serie setzte einen gleichermaßen interessanten wie traurigen Schlusspunkt. Allerdings muss man sich auch fragen: Was sollte denn an dieser Stelle noch kommen? Spec Ops: The Line steht für sich und entfaltete für sich seine Wirkung, die über ein Jahrzehnt später noch nachhallt. Auch Director Cory Davis hat Jahre später keine Zweifel an der Qualität des Titels: „Wenn ich zurückblicke, dann hätten wir sicherlich einige Entscheidungen treffen können, um das Spiel besser zu verkaufen. Aber das ist nicht, was ich bereue. Ich liebe das, was wir gemeinsam als Team kreiert haben und all die Schwierigkeiten, die damit einhergehen. Bis heute sehne ich mich danach: Diese Charaktere, diese Erfahrung mit dem Team, das Beobachten wie alles entsteht und der Rückblick auf diese Zeit. (…) Ich bin wirklich stolz auf das, was wir geschaffen haben.“

Yager und 2K Games gingen mit dem Konzept und der Umsetzung von Spec Ops: The Line ein Risiko ein. Anstatt einfach den nächsten „Call-of-Duty-Killer“ zu erschaffen, wich man vom Weg ab. Das brachte ihnen zwar keinen Reichtum, wohl aber viel Ansehen und Langlebigkeit ein. Spec Ops: The Line gehört definitiv zu den wichtigsten Actionspielen aller Zeiten. ❑

KOLUMNE

Das Gothic Remake ist endlich auf einem guten Weg!

Das Gothic-Remake gibt endlich ein Lebenszeichen von sich – und sieht inzwischen richtig gut aus. In seiner Kolumne analysiert Redakteur Carlo Siebenhüner den neuen Trailer und erklärt, warum die Neuauflage endlich den richtigen Weg eingeschlagen hat.

Von: Carlo Siebenhüner

Die Kollegen haben mich mal wieder an die Tastatur gelassen, um über die beste Rollenspielserie aller Zeiten (Ergebnis einer nicht repräsentativen Umfrage unter mir) zu schreiben. Obwohl ich natürlich auch so stundenlang über die Götterkonstellation in der Lore von Gothic oder die besten Rezepte für Fleischwanzenragout schwadronieren könnte, gibt es tatsächlich einen Anlass für diese Kolumne! THQ Nordic hat die Infoschleusen zum Gothic-Remake etwas geöffnet. Ein neuer Trailer und die Nachricht, dass man mit Kai Rosenkranz den Komponisten der Original-Soundtracks an Bord geholt hat, kamen ans Licht. Das hat mich kalt erwischt, denn die News stimmten mich überraschend positiv gegenüber dem Remake. Bis dato war ich nämlich nicht besonders überzeugt, dass die Neuauflage etwas wird. Nachdem THQ Nordic Entwickler Piranha Bytes mitsamt den Rechten an der Gothic-Serie aufkaufte, tauchte ein halbes Jahr später plötzlich ein spielbarer Teaser für ein Remake des altehrwürdigen Gothics auf, frei nach dem Motto: „So würden wir uns das vorstellen. Was haltet ihr davon?“ Der stammte nicht von Piranha Bytes, sondern vom neu gegründeten Studio Alkimia Interactive aus Barcelona. Die Fans hatten eine sehr eindeutige Meinung: Remake – JA, UNBEDINGT! Nur: bitte nicht so.

Der Katastrophenteaser

Der Teaser bildete den Einstieg in das Spiel ab. Man wurde als Straftäter in die Minenkolonie von Khorinis geworfen. Das Gefangenenlager organisiert sich selbst und wird von einer magischen Barriere umschlossen. Die lässt dich zwar rein, aber nicht wieder raus. Im originalen Gothic ist dieses Anfangsgebiet mit allen Dialogen, die man führen kann, vielleicht 10-15 Minuten lang. Der Teaser blies den Abschnitt locker auf ein bis zwei Stunden auf. Das gesamte Gebiet wurde visuell und erzählerisch komplett umgebaut.



Schick: Das runderneuerte Logo.


Diego war im Teaser eine Karikatur seiner selbst, mit ausladenden Gesten, ewigen Monologen und einem vermaledeiten Cape!


Das alte Lager in Gothic 1 sprühte vor Leben.

Wir wurden etwa nicht einfach von einer Klippe in einen Tümpel geschmissen. Im Teaser fuhren wir den großen Aufzug runter, der plötzlich Feuer fing. Dabei fiel sofort auf, dass der namenlose Held in einer Tour Selbstgespräche führte und die Situation kommentierte. Das war schon nach wenigen Augenblicken extrem nervig. Unten angekommen, eilte uns ein alter Bekannter zu Hilfe: Diego! Der rettete uns und erzählte anschließend ein paar Takte zur Minenkolonie. Letzteres hat er tatsächlich schon im Original gemacht und ein paar Satzfetzen erkannte man auch wieder. Zumindest, wenn man darüber hinwegsehen konnte, dass vor uns nicht der NPC stand, den man einst liebgewonnen hatte, sondern ein Zorro für Arme! Er quatschte einem in epischer Breite einen Roman an die Backe, er machte ausladende Gesten bis zum Gehtnichtmehr und er hatte ein verdammtes Cape! Ja, Diego laberte dich auch im Original wirklich ordentlich zu, aber ansonsten beobachtete er die Situation eher, bevor er das Maul aufriss, und ganz besonders zieht er keine Show ab!

Spätestens nach dem Diego-Schock war ich mit dem Teaser und dem damaligen Konzept des Remakes von Gothic durch. Zu anders und zu weit entfernt waren die Ansätze, die Alkimia da plante. Vom Kampfsystem und der grellbunten Grafik will ich gar nicht erst anfangen.

Zeit für ein Lebenszeichen

Laut den Aussagen von THQ Nordic wurde der Teaser nach dem Feedback bis auf einige Assets weggeschmissen und man habe noch einmal komplett von vorn begonnen; diesmal sehr viel näher am Original. Das klingt nicht schlecht, doch so richtig hat mich das nicht überzeugt, denn nach der Demo ging man in den Informations-Winterschlaf über. Nach über zwei Jahren war es also höchste Zeit für das Lebenszeichen, das wir nun bekommen haben. Zwei Minuten geballte Atmosphäre mit einer Kamerafahrt durch die alte Mine, den ich mit euch detailliert durchgehen möchte. Wir starten mit der Nahaufnahme einer Fleischwanze, die saftig weggekickt wird und den Blick frei macht. Gothic-Veteranen sehen sofort, dass wir hier auf dem Vorplatz zur alten Mine sind, und allein dieser Fakt ist großartig. Da sind keine Schnörkel und es wurden keine großen Landstriche dazugedichtet. Trotzdem ist das neue Gebiet keine blanke Kopie. Wo im Original der Eingang zur Mine völlig verlassen ist, reichert Alkimia ihn mit Leben an. Am meisten freuen mich aber die wiedererkennbaren Rüstungen. Vorbei sind die Zeiten von albernen Capes und Plattenrüstungen und zurück sind die klassischen Outfits mit leichten Anpassungen.

Willkommen in der Mine!

Unter Tage angekommen, hören wir die bekannte Hintergrundmu-


Die Fleischwanzen passen schon mal.


Die Rüstungen der Gardisten sind nun endlich originalgetreu modernisiert.


Die alte Mine im Vergleich zwischen Original und Remake

sik der alten Mine. Wie wir nun wissen: Vom alten Komponisten höchst selbst modernisiert. Links sehen wir den guten, alten Drake stehen, der vor seiner Brücke auf Neuankömmlinge wartet. Die Kamera stürzt sich todesmutig nach unten und zeigt das Stegesystem, das die Minenarbeiter über die Jahre nach unten gezogen haben. Im direkten Vergleich erkennt man natürlich eindeutige Unterschiede, doch wirkt das alles trotzdem originalgetreu modernisiert.

Bevor wir in den Nebenschacht mit dem alten Stampfer abbiegen dürfen, macht der Trailer wieder einen Schnitt und wir sind ganz unten im Hauptschacht angekommen.

Man sieht die Mühle mit dem Ork-Sklaven, Viper an seinem Schmelzofen, und auch hier steckt wieder viel Leben drin. Hier versteckt dann aber auch eine meiner Kritikpunkte. Die Buddler schuften regelrecht bis zum Umfallen und werden von den Gardisten auch extrem angetrieben. Ja, es gibt Arschlöcher unter den Gardisten und ja, die Buddler stehen ganz unten in der Nahrungskette, jedoch sind sie keine Sklaven. Wer es schafft, als Buddler auf anderem Wege etwas zu verdienen, muss auch nicht in die Mine.

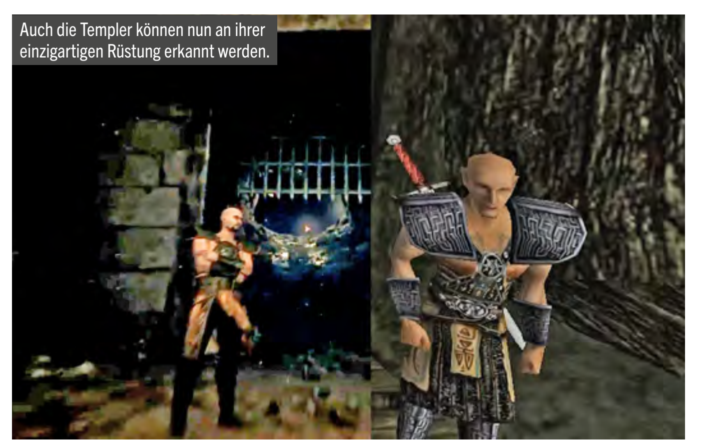
Im Trailer kommen wir nun vor dem großen Tor an, das die dunklen Schächte abgrenzt. Im Spiel verklickert uns Asghan vor ebendiesem Tor, dass man es deswegen verbarrikadiert habe, weil von dort immer wieder Minecrawler kommen und Buddler fressen würden. Und genau das passiert im Trailer. Zwei Buddler wagen sich in die Schächte und werden direkt von den Viechern gefressen.

Damit schließt der Trailer und lässt mich tatsächlich optimistisch zurück. Man merkt deutlich, dass man nicht mehr mit Gewalt Dinge einreißen und auf Biegen und Brechen neu bauen will. Im Gegenteil werden Fingerspitzengefühl und Respekt vor dem Original gezeigt.

Alkimia hat im Nachhinein auf Twitter erklärt, dass dies kein Rendertrailer, sondern tatsächlich In-Engine sei. Richtiges Gameplay gibt es aber weiterhin nicht und das ist der große Knackpunkt. Schwer zu sagen sind beispielsweise die Veränderungen im Kampfsystem, denn wenn man genau hinschaut, merkt man, dass die ganzen Charaktere im Trailer keine Waffen tragen. Offenbar ist hier also noch viel Arbeit zu erledigen und auch der restliche Aufbau des Spiels wirft noch Fragen auf. Wie fügen sich neue Quests ins Spiel ein und was ist mit den Schwächen und Lücken des Originals?

Ein vollständiges Gothic?

Piranha Bytes hatte damals viele Ideen, die aus Zeitgründen nie fertiggestellt wurden. Unter dem Orklager sollte mal nicht nur ein Tempel sein, sondern eine ganze unterirdische Stadt. Gerade im späteren Spielverlauf merkt man, dass die Quests ausgehen. Ist das vielleicht eine Chance, diese Dinge endlich zu vervollständigen? Doch solche Erweiterungen können auch schnell in die Hose gehen, wenn keiner der alten Hasen von damals dabei ist. Ja, seit der Gamescom 2022 wissen wir, dass THQ Nordic mit Kai Rosenkranz den fantastischen Komponisten der Originale wieder mit an Bord holen konnte und das allein ist schon großartig. Die einstigen Gründer von Piranha Bytes, wie Mike Hoge, Stefan Nyul oder Tom Putzki, die das Spiel massiv mit ihrer starken ursprünglichen kreativen Vision geformt haben, halten sich aber weiterhin raus.


Auch die Templer können nun an ihrer einzigartigen Rüstung erkannt werden.

Ihr seht also: Auch nach diesem Trailer und den News zur Gamescom stehen noch viele Fragen im Raum, die das Remake beantworten muss. Doch weiß ich jetzt zumindest, dass die Entwickler die Atmosphäre des Spiels tatsächlich besser verstanden haben, als ich dachte. Das macht mir als Fan Hoffnung! Ich drücke die Daumen, dass die Entwickler von Alkimia weiter ihre Hausaufgaben machen, damit das Remake auch wirklich etwas wird. **Denn ich steh' auf diese ganze Scheiße!** ❑


Der Nebelturm in Gothic 1 war zwar betretbar, doch einen tieferen Sinn hatte er nicht. Dafür fehlte die Entwicklungszeit.


PCGH
PCGH – Das IT-Magazin für Gamer.
Immer aktuell mit Kaufberatung,
Hintergrundartikeln und Praxistipps.
PCGH
PC Games Hardware
AMD Ryzen 7000
So schnell sind
7700X und 7950X!
ZEN 4 IM TEST
RGB-Beleuchtung am PC steuern
Aufwendiger Praxistest: Subtimings
bei DDR4-RAM für Ryzen 5000
Bereit für RTX 4000 und RX 7000?
HARDCORE
FÜR SCHRAUBER
WWW.PCGH.DE
PCGH bequem online bestellen: shop.pcgh.de


AFTERTHOUGHT
SPIELE UNSERE KOSTENLOSE DEMO
SIEH ZU WIE DIE WELT UM DICH HERUM VERSCHWIMMT
IM SCHNELLSTEN PLATFORMER AUF DEM MARKT
ERHALTE EINE EXKLUSIVE SKIN MIT DEM
PROMO CODE: S P E C T A C L E
AFTERTHOUGHT JETZT ERHÄLTLICH AUF STEAM